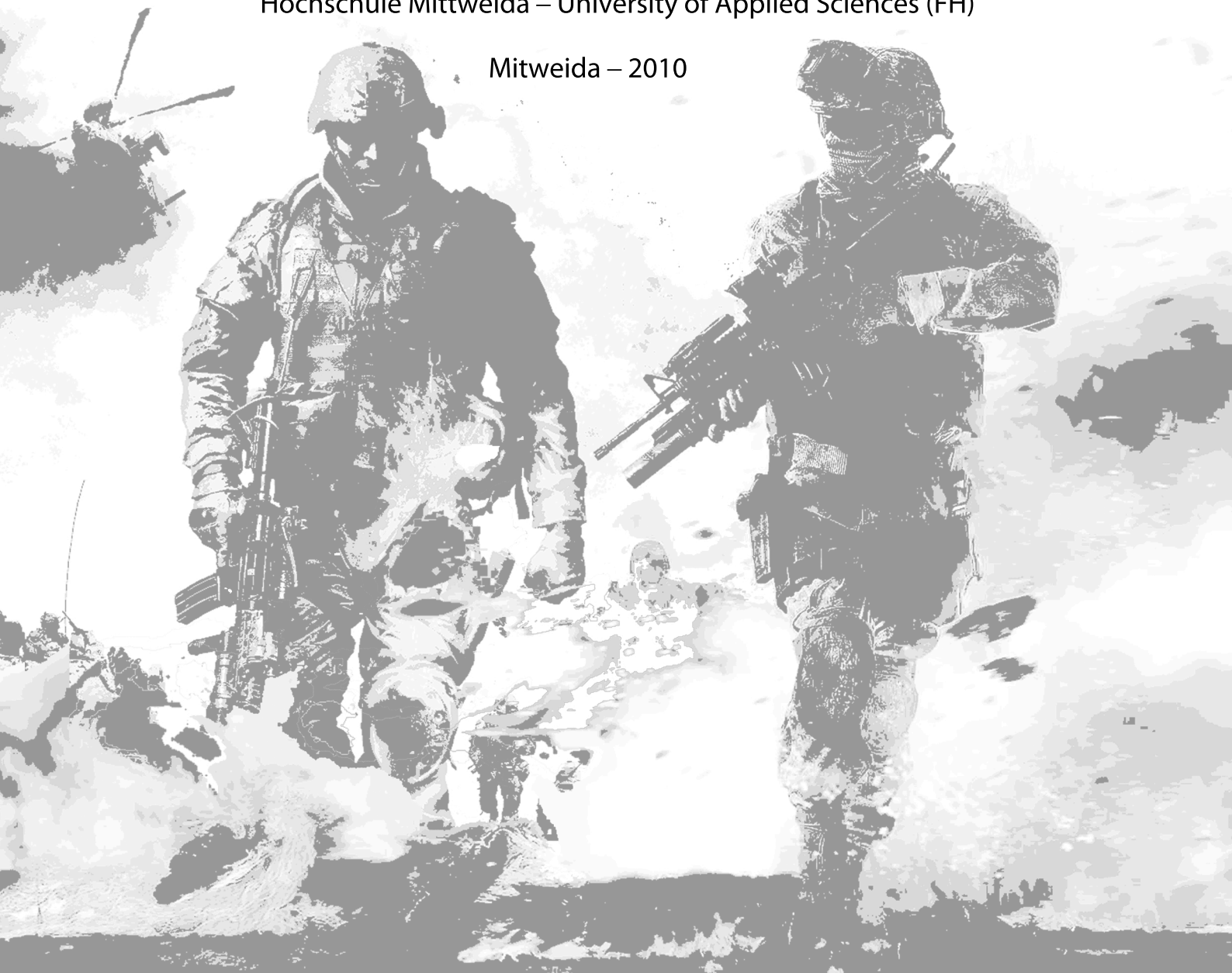


Schwarzer, Anica
Inszenierung des Krieges in Computerspielen
am Beispiel zweier Computerspiele.

– Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida – University of Applied Sciences (FH)

Mittweida – 2010



Schwarzer, Anica
Inszenierung des Krieges in Computerspielen
am Beispiel zweier Computerspiele.

– eingereicht als Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida – University of Applied Sciences (FH)

Erstprüfer	Zweitprüfer
Prof. Dr. Otto Altendorfer	Mario Albrecht

Mittweida – 2010

Bibliographische Beschreibung und Referat

Bibliographische Beschreibung

Schwarzer, Anica:

Inszenierung des Krieges in Computerspielen am Beispiel zweier Computerspiele. – 2010 – 84 S.

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fachbereich Medien, Bachelorarbeit

Referat

Die Bachelorarbeit beschäftigt sich mit der Darstellung des Krieges in den Computerspielen Battlefield: Bad Company 2 und Call of Duty: Modern Warfare 2. Im Laufe der Arbeit werden diese Spiele anhand bestimmter Kriterien analysiert und miteinander verglichen.

Weiterhin wird ein Ausblick auf die Reaktionen von Spielern und Medien gegeben, welche die Gewaltdarstellung kommentieren. Wie ist die Reaktion, wenn ein Spiel in Deutschland indiziert wird?

Inhalt

Bibliographische Beschreibung und Referat	3
Tabellenverzeichnis	6
Abkürzungsverzeichnis	6
Einleitung	7
1. Die Inszenierung des Krieges in Computerspielen am Beispiel zweier Computerspiele	8
1.1. Definition Krieg	8
1.1.1. Die neuen Kriege	10
1.2. Kriegsrealität	11
1.3. Definition Medien	13
1.3.1. Der Medienbegriff	13
1.3.2. Rolle und Wirkung von Medien	14
1.3.3. Mediale Gewaltdarstellungen und Wirkungstheorien	15
Triebtheorien	16
Erregungstheorien	16
Lerntheorien	17
1.3.4. Krieg in den Medien	19
1.3.5. Beeinflussung durch Medien	20
1.3.6. Die Inszenierung des Krieges in den Bildschirmmedien	20
1.3.7. Der Krieg im Film	21
1.3.8. Der Krieg in den Nachrichten	21
1.4. Der Krieg in Computerspielen	22
1.4.1. Der Spieler ist immer der Held	22
1.4.2. Fehlende Wege friedlicher Konfliktlösung	23
1.4.3. Beschränkte Freiheiten	23
1.4.4. Der einfache Tod	23
1.4.5. Battlefield: Bad Company 2	24
1.4.6. Untersuchung der Elemente des Spiels	24
1.4.6.1. Die Story	24
1.4.6.2. Der Sound	26
1.4.6.3. Die Grafik	27
1.4.6.4. Die Charaktere	28

1.4.6.5. Die Charakterklassen	29
1.4.6.6. Dienstränge, Titel, Embleme und Punkte	31
1.4.6.7. Die Fahrzeuge	33
1.4.6.8. Waffen, Gadgets und Spezialisierungen	33
1.4.6.9. Die Spielmodi	33
1.4.6.10. Jugendeignung/ Altersfreigabe	35
1.4.6.11. Realitätsbezug/ Realismus	35
1.4.7. Call of Duty: Modern Warfare 2	37
1.4.8. Untersuchung der Elemente des Spiels	38
1.4.8.1. Die Story	38
1.4.8.2. Der Sound	39
1.4.8.3. Die Grafik	40
1.4.8.4. Die Charaktere	40
1.4.8.5. Die Charakterklassen	44
1.4.8.6. Dienstränge, Titel, Embleme und Punkte	47
1.4.8.7. Die Fahrzeuge	48
1.4.8.8. Waffen, Gadgets und Spezialisierungen	48
1.4.8.9. Die Spielmodi	49
1.4.8.10. Jugendeignung/ Altersfreigabe	52
1.4.8.11. Realitätsbezug/ Realismus	53
1.5. Vergleich der Spiele	54
1.6. Das Fazit	58
1.7. Meinungen/ Stellungnahmen	59
1.7.1. Allgemeine Stellungnahmen:	59
1.7.2. Stellungnahmen zu Modern Warfare 2:	62
1.7.3. Stellungnahmen zu Bad Company 2:	64
2. Eigene Stellungnahme	65
3. Schlussbemerkungen	67
 Literaturverzeichnis	 69
Anhang	77
Verzeichnis der Anlagen	78
Selbstständigkeitserklärung	82

Tabellenverzeichnis

Tabelle1:	Vergleich der Spiele
-----------	----------------------

54

Abkürzungsverzeichnis

AKUF	Arbeitsgemeinschaft Kriegsursachenforschung
BC 2	Bad Company 2
bpb	Bundeszentrale für politische Bildung
COD	Call of Duty
HQ	Hauptquartier
MW 2	Modern Warfare 2
PFC	Private First Class (Militärischer Rang in der US-Army)
TDM	Team-Deathmatch

Einleitung

Ob Kriegsfilme, Computerkriegsspiele oder Berichterstattung über aktuelle militärische Auseinandersetzungen – der Bildschirm prägt unsere Einstellungen und Vorstellungen, wenn es um Krieg geht. Dabei sind die Medien bei modernen Kriegen mehr als nur Berichterstatter. Einen Krieg zu führen, ist in demokratischen Gesellschaften nur möglich, wenn die Öffentlichkeit dahinter steht – und das geht ohne die Medien nicht mehr.

Der Krieg ist aber auch Unterhaltung und spielerische Faszination. In unseren Wohnungen sind die Bildschirme zu Kriegsschauplätzen geworden: Sie zeigen uns Bilder von Gefechten, Opfern und Zerstörung. Die Darstellung des Krieges ist - abhängig vom jeweiligen Medium – sehr unterschiedlich: Im Film dient der Krieg häufig als Hintergrund für Heldengeschichten, in der Nachricht wird er zum Topthema und am Computer zum Spiel. Neben solchen Unterschieden existieren aber auch Gemeinsamkeiten: Computeranimierte Spezialeffekte – wie man sie aus manchen Computerspielen kennt – sind heute ebenfalls Bestandteil von Kriegsfilmen und Kriegsnachrichten, sie alle lassen den Krieg zum audiovisuellen Ereignis werden. Dagegen kommen filmische Inszenierungsmerkmale, beispielsweise Spannungsaufbau und emotionale Darstellungsweise, heutzutage auch in der Kriegsberichterstattung und in Computerspielen vor.

Mit der Darstellung des Krieges sind immer auch wirtschaftliche Interessen verbunden. Weil es um Quote und Verkaufserfolg geht, wird der Krieg medial so präsentiert, dass er faszinieren kann.

Deshalb liegt es nahe, dass Computerspiele häufig das Thema „Krieg“ nutzen, denn Kriegsspiele bieten alles, was ein gutes Spiel benötigt: einen Konflikt, konkurrierende Gegner, ein Ziel, die Notwendigkeit von Entscheidungen und eine Geschichte. „Die vermittelten Weltbilder sind dabei einfach, die Strukturen klar, es geht um Gut und Böse.“¹

Die Kriegsspiele Call of Duty: Modern Warfare2 und Battlefield: Bad Company 2 werden von mir nach ihrer Kriegsinszenierung analysiert und nach Kriterien, wie Story, Realismus, Grafik, etc. verglichen.

Wie reagieren Spieler oder die Medien auf Computerkriegsspiele, die so viel Gewaltszenen enthalten, dass man sie entweder ohne Jugendfreigabe auf den Markt bringt oder sogar indiziert und jegliche Werbung verbietet? Wie ist die Reaktion der Computerspielindustrie darauf?

1 | Wissenschaft und Frieden: Streibl, 08.Mai 2010

1. Die Inszenierung des Krieges in Computerspielen am Beispiel zweier Computerspiele

1.1. Definition Krieg

Das Wort Krieg taucht in unserem Alltag in den unterschiedlichsten Zusammenhängen auf – als „Wirtschaftskrieg“, „Krieg gegen den Terror“, als „Beziehungs- und Geschlechterkrieg“, als „Krieg im Klassenzimmer“ und „Krieg auf Schulhöfen“, ja sogar als „Zickenkrieg“ in deutschen Boulevardblättern. Die Beispiele zeigen, dass der Begriff sehr weitreichend verstanden werden kann, als Kampf gegen alles und jeden.

„Was ist der Krieg?“², fragte der preußische General und Militärtheoretiker Carl von Clausewitz (1780-1831) vor fast 200 Jahren in seinem Hauptwerk „Vom Kriege“ - bis heute ein Klassiker der Kriegstheorie.

Anfang des 19. Jahrhunderts schrieb er:

„Wir wollen hier nicht erst in eine schwerfällige publizistische Definition des Krieges hineinsteigen, sondern uns an das Element desselben halten, an den Zweikampf. Der Krieg ist nichts als ein erweiterter Zweikampf. Wollen wir uns die Unzahl der einzelnen Zweikämpfe, aus denen er besteht, als Einheit denken, so tun wir besser, uns zwei Ringende vorzustellen. Jeder sucht den anderen durch physische Gewalt zur Erfüllung seines Willens zu zwingen; sein nächster Zweck ist, den Gegner niederzuwerfen und dadurch zu jedem ferneren Widerstand unfähig zu machen.

Der Krieg ist also ein Akt der Gewalt, um den Gegner zur Erfüllung unseres Willens zu zwingen.“³

Weiterhin schrieb er:

„Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln.

So sehen wir also, daß der Krieg nicht bloß ein politischer Akt, sondern ein wahres politisches Instrument ist, eine Fortsetzung des politischen Verkehrs, ein Durchführen desselben mit anderen Mitteln. Was dem Kriege nun noch eigentümlich bleibt, bezieht sich bloß auf die eigentümliche Natur seiner Mittel. Daß die Richtungen und Absichten der Politik mit diesen Mitteln nicht in Widerspruch treten, das kann die Kriegskunst im allgemeinen und der Feldherr in jedem einzelnen Falle fordern, und dieser Anspruch ist wahrlich nicht gering; aber wie stark er auch in einzelnen Fällen auf die politischen Absichten zurückwirkt, so muß dies doch immer nur als eine Modifikation derselben gedacht werden, denn die politische Absicht ist der Zweck, der Krieg ist das Mittel, und niemals kann das Mittel ohne Zweck gedacht werden.“⁴

Die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) spricht von einem „organisierten, mit Waffen gewaltsam ausgetragenen Konflikt zwischen Staaten bzw. zwischen

2 | von Clausewitz 2008,15

3 | ebenda

4 | ebenda

sozialen Gruppen der Bevölkerung eines Staates.“⁵

Eine ebenfalls häufig verwendete Kriegsdefinition ist die der „Arbeitsgemeinschaft Kriegsursachenforschung“ (AKUF).

Die AKUF definiert Krieg anhand folgender Merkmale als einen gewaltsamen Massenkrieg:

- „an den Kämpfen sind zwei oder mehr bewaffnete Streitkräfte beteiligt, bei denen es sich mindestens auf einer Seite um reguläre Streitkräfte (Militär, paramilitärische Verbände, Polizeieinheiten) der Regierung handelt;
- auf beiden Seiten muss ein Mindestmaß an zentralgesteuerter Organisation der Kriegführenden und des Kampfes gegeben sein, selbst wenn dies nicht mehr bedeutet als organisierte bewaffnete Verteidigung oder planmäßige Überfälle (Guerillaoperationen, Partisanenkrieg usw.);
- die bewaffneten Operationen ereignen sich mit einer gewissen Kontinuität und nicht nur als gelegentliche, spontane Zusammenstöße, d. h. beide Seiten operieren nach einer planmäßigen Strategie, gleichgültig ob die Kämpfe auf dem Gebiet einer oder mehrerer Gesellschaften stattfinden und wie lange sie dauern.“⁶

Die bekanntesten Lexika definieren Krieg so:

Duden - Deutsches Universalwörterbuch

„Krieg: Anstrengung, Streben, [...] Hartnäckigkeit, [...] mit Waffengewalt ausgetragener Konflikt zwischen Staaten, Völkern; größere militärische Auseinandersetzung, die sich über einen längeren Zeitraum erstreckt“⁷

Meyers Neues Handlexikon

„Krieg: Fortsetzung der Politik einer Klasse, eines Staates oder einer Nation mit den gewaltsamen Mitteln des organisierten bewaffneten Kampfes zur Durchsetzung ökonomischer und politischer Klassenziele. Der Krieg ist eine historische Erscheinung, die sich aus dem Bestehen antagonistischer Klassen ergibt. Man unterscheidet gerechte Kriege (Verteidigung des sozialistischen Vaterlandes, soziale und nationale Befreiungskriege) und ungerechte Kriege (Konterrevolution, imperialistische Eroberungskriege). [...]“⁸

5| bpb.de: Definition Krieg, 06. Mai 2010

6| sozialwiss.uni-hamburg.de: Arbeitsgemeinschaft Kriegsursachenforschung, 06. Mai 2010

7| Duden - Deutsches Universalwörterbuch 2007, 996

8| Meyers Neues Handlexikon 1971, 581

„Krieg ist ein organisierter, mit Waffengewalt ausgetragener Machtkonflikt zwischen Völkerrechtssubjekten (Staaten, Bündnissen) oder zwischen Bevölkerungsgruppen innerhalb eines Staates zur gewaltsamen Durchsetzung politischer, wirtschaftlicher, ideologischer oder militärischer Interessen (qualitative Definition).“⁹

Definitionen versuchen einen bestimmten Gegenstand so kurz und treffend wie möglich zu beschreiben. Dabei hat man immer mit der Schwierigkeit zu kämpfen, dass die Wirklichkeit sehr viel komplizierter ist, als dass sie sich mit wenigen Sätzen hinreichend beschreiben ließe. Es kommt noch hinzu, dass eine Definition von Krieg nie für alle Zeiten gültig sein kann, weil sich mit den stetigen kulturellen Veränderungen auch die Formen der Gewalt wandeln.

1.1.1. Die neuen Kriege

Die wissenschaftliche Definition des Krieges ist im Wandel: Während die Kämpfe zwischen den Armeen von Nationalstaaten immer seltener werden, schwelen „neue Kriege“,¹⁰ wie sie Herfried Münkler bezeichnet. Damit meint der Berliner Professor Konflikte, die sich der klassischen Definition des Krieges entziehen, bei denen sich Rebellengruppen, Milizen, Söldner und andere irreguläre Kämpfer¹¹ gegenüberstehen.

Ein wesentliches Merkmal der „neuen Kriege“ ist die Entstaatlichung. Kriege sind heutzutage vor allem Begleiterscheinungen des Staatszerfalls. Früher dienten sie der Ausweitung und der Verteidigung des Staatsterritoriums. In vielen Konfliktgebieten verliert der Staat seine Funktion der Daseinsvorsorge und Sicherung seiner Bürger.¹²

In den neuen Kriegen wird die Gewalt auf bewaffnete Banden und bewaffnete Gruppen monopolisiert. „Warlords“, welche die „neuen Kriege“ führen, sind ein Produkt der Privatisierung.

Waren früher Staaten verpflichtet, gewisse internationale Konventionen bei der Kriegsführung einzuhalten, so gibt es in den „neuen Kriegen“ keine diesbezüglichen Grenzen zur Gewalteindämmung. Diese Autonomisierung ermöglicht eine vollkommene Willkür der Gewalt.¹³

Ein weiteres Kennzeichen der „neuen Kriege“ stellt für Herfried Münkler die Asymmetrierung dar.¹⁴ Nicht Soldaten und Armeen kämpfen gegeneinander. Vielmehr wird die Zivilbevölkerung zunehmend zum Zielobjekt, aber auch zum handel-

9| Duden - Politik 2005, 351

10| Münkler 4. Auflage 2010, 13

11| vgl. Matthies Jg. 54 Heft 4/2004, 186 f.

12| vgl. ebenda

13| vgl. ebenda

14| vgl. Münkler 44/2008, 176 f.

den Subjekt. Asymmetrierung verweist ebenfalls auf die Auseinandersetzung zwischen militärischen Einheiten und terroristischen Gruppierungen bzw. Guerilla-Kämpfern. Um sich einer gewissen Sicherheit zu ermächtigen und um sich vor Raub und Plünderung zu bewahren, greifen Zivilbürger zu „benutzungsfreundlichen“ Waffen und Kindersoldaten zu automatischen Gewehren.¹⁵

Während das Ziel vergangener Kriege die Zerstörung bzw. die Abschwächung des Gegners durch zu hohe Kosten in der Kriegsführung war, kehrt sich diese ökonomische Sinnlosigkeit in den „neuen Kriegen“ gerade ins Gegenteil um (Kommerzialisierung): Krigsakteure verschaffen sich mit zunehmender Dauer des Krieges lukrative Möglichkeiten, einen gewissen Status im Kriegsgebiet zu erreichen. Sie erhoffen sich eine hohe Kriegsbeute durch Ressourcen¹⁶ wie z. B. Gold oder Diamanten, sowie durch Einnahmen von Schutzgeldern. Dadurch steuern sie bewusst friedensstiftenden Aktivitäten entgegen, um in dieser ökonomischen Sicherheit im Krieg zu überleben – anstatt einem unsicheren Frieden entgegenzublicken¹⁷.

„Die neuen Kriege spielen sich an den Rändern der Wohlstandszonen, hauptsächlich in der sogenannten Dritten Welt, ab“, schreibt die Landeszentrale für Politische Bildung Baden Württemberg in ihrem Themenheft „Die neuen Kriege“. Der mit dem Ende des Ost-West-Konfliktes verknüpfte Gestaltwandel des Krieges¹⁸ sei allerdings - einigen Konflikt- und Friedensforschern zufolge - keineswegs so deutlich, wie unterstellt wird.

Die Definition von Krieg, als einen organisierten, mit Waffen gewaltsam ausgetragenen Konflikt würde auf die sich verschärfende Situation in Afghanistan zutreffen, nicht jedoch die eines Konfliktes zwischen Staaten oder sozialen Gruppen eines Staates. Da die ISAF es in Afghanistan größtenteils mit Hinterhalten und Selbstmordanschlägen von Taliban oder Warlords¹⁹ zu tun haben, wird im allgemeinen von einem „asymmetrischen Konflikt“ gesprochen, einem relativ modernen Phänomen. Wann die Schwelle zum Krieg überschritten ist, bleibt dabei unklar²⁰.

1.2. Kriegsrealität

Jugendliche in Deutschland kennen den Krieg in der Regel nur vom „Hörensagen“. Ihre Meinung wird im wesentlichen nur durch die Medien geprägt, die wegen ihrer Aktualität eine besondere Rolle spielen. Auch Kriegsfilme, Computerspiele und andere kriegerische Auseinandersetzungen tragen zur Meinungs- und Urteilsbildung bei.

15| vgl. Münkler, Jg. 54 Heft 4/2004, 184 f.

16| vgl. Matthies, Jg. 54 Heft 4/2004, 186 f.

17| vgl. Münkler 4. Auflage 2010, 13 ff.

18| vgl. Matthies, Jg. 54 Heft 4/2004, 179 f.

19| vgl. Tagesschau.de, Stand: 03. November 2009, abgerufen am 19. Mai 2010

20| vgl. ebenda

Die Medienindustrie findet in den Geschehnissen immer wieder neues Ausgangsmaterial für die Produktion z.B. von Computerspielen. Sehen oder lesen wir tatsächlich die Kriegsrealität oder nur das, was wir für Kriegsrealität halten sollen?²¹ In der Presse spiegelt sich die Kriegsrealität folgendermaßen wider:

„[...] Nach Informationen von SPIEGEL ONLINE attackierten in Afghanistan Angreifer gegen 14.30 Uhr Ortszeit einen Trupp deutscher, belgischer und afghanischer Soldaten. Ersten Ermittlungen zufolge wurde ein gepanzertes Fahrzeug vom Typ Eagle IV nahe einer Brücke in der Gegend von Baghlan-i-Jadid rund sechs Kilometer nördlich der Ortschaft Baghlan, die als Hochburg der Taliban gilt, getroffen. Von den afghanischen Sicherheitsbehörden hieß es kurz nach dem Angriff, eine versteckte Straßenbombe sei explodiert, als die Soldaten in Richtung Baghlan unterwegs waren. Über die Folgen des Anschlags konnte der Polizeichef von Baghlan jedoch zunächst keine Angaben machen. Die Taliban bekannten sich per Telefon zu dem Angriff und nannten auch den exakten Ort der Attacke.[...]“²²

Der Leser erfährt in kurzen Aufzählungen Ort, Zeit, Akteure und Geschehnis. Die Folgen bleiben offen. Was sich dort wirklich abgespielt hat, ist für den Leser kaum nachvollziehbar oder vorstellbar.

Anders lesen sich folgende Beiträge, in denen vor allem die Opfer in den Mittelpunkt gestellt werden:

„Drei Bundeswehrsoldaten sterben bei Gefecht in Afghanistan

Es sind die schwersten Gefechte seit Beginn des Bundeswehreinsatzes in Afghanistan: Nahe Kunduz haben Taliban eine deutsche Patrouille angegriffen. Drei Soldaten wurden getötet. Es ist einer der schlimmsten Vorfälle seit Beginn der Mission am Hindukusch.

Berlin/Kunduz/Kabul – Bei einem stundenlangen Feuergefecht und einem anschließenden Anschlag mit einer Sprengfalle sind bei Kunduz in Nordafghanistan am Freitag drei deutsche Soldaten getötet und mindestens fünf weitere schwer verletzt worden. In Chahar Darreh südwestlich des deutschen Camps in Kunduz kam es seit dem Vormittag zu heftigen Schusswechseln zwischen Taliban und der Bundeswehr. Am Abend (Ortszeit) endeten die Gefechte.

Bei dem Feuergefecht wurden die Deutschen während einer Patrouille nach afghanischen Polizeiangaben aus mehreren Richtungen angegriffen. Im Zuge der Schießerei wurden drei Bundeswehrsoldaten getötet und mehrere weitere verletzt. Als die Deutschen den Angreifern schließlich ausweichen wollten, fuhr ein gepanzertes Fahrzeug auf eine an der Straße platzierte Bombe. Bei der Explosion wurden mehrere Soldaten schwer verletzt.

Helikopter transportierten die Schwerverletzten umgehend ins Camp in Kunduz. Ein SPIEGEL-ONLINE-Reporter ist im Camp vor Ort und wurde Zeuge des Geschehens. Vier der Verletzten sollen sich in kritischem Zustand befinden.“²³

21 | vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 Heft 4/2004, 223 f.

22 | Spiegel.de, Stand: 15. April 2010, abgerufen am: 21. Mai 2010

23 | ebenda

„Neue Opfer in Afghanistan

Bei einem Selbstmordattentat in der nordafghanischen Provinz Kundus kamen gestern sieben afghanische Polizisten ums Leben. 14 weitere Menschen wurden verletzt. Der Attentäter hatte einen mit Sprengstoff beladenen Wagen in einen Konvoi gesteuert.

Die Entschädigung für zivile Opfer des Bombardements von Kundus steht nach wochenlangen Verhandlungen praktisch fest. Das Verteidigungsministerium bestätigte einen Bericht von „stern.de“, nach dem pro Familie 5000 Dollar (rund 3800 Euro) vorgesehen sind. Bei dem Luftschlag vom September 2009 kamen nach neuen Zahlen auch der Bundeswehr 91 Menschen ums Leben.

Das Titelbild des aktuellen „Time Magazine“ zeigt eine 18-Jährige, die von Taliban verstümmelt wurde, weil sie die Familie ihres Mannes verlassen hat. Die Botschaft neben dem Bild ist klar: „Was passiert, wenn wir Afghanistan verlassen.“²⁴

Allein schon die reißerischen Titel als Aufhänger, fordern zum Lesen der Beiträge auf. Bildhaft werden die Ereignisse beschrieben, um dem Leser die Kriegsrealität so nahe wie möglich zu bringen.

Viele Menschen haben durch das Kriegsbild der Medien einen abgestumpften Blick auf die Kriegsrealität. Dies gilt auch für Soldaten, die erstmals in den Krieg geschickt werden. Der erwarteten Spannung, dem schillernden Abenteuer und dem besonderen Kick steht häufig eine Realität gegenüber, die von Not, Verzweiflung und der puren Angst um das eigene Überleben gekennzeichnet ist. Im Krieg zählt das Leben des Einzelnen nicht viel. Der Soldat taucht hier nicht als Held der Geschichte auf, wie es in vielen Filmen dargestellt wird.

1.3. Definition Medien

Medien sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken: Sie dienen zur Orientierung und Information, verschaffen Spaß und Ablenkung. Kommunikationsmedien erweitern zudem die Möglichkeiten mit anderen Menschen in Kontakt zu treten.

1.3.1. Der Medienbegriff

Ist von „Medien“ die Rede, können damit ganz verschiedene Dinge gemeint sein: Computerspiele, Fernsehgeräte, E-mails, Nachrichten, TV-Sender und Mobilfunktelefone. Es gibt keine allgemeingültige Definition dafür, was Medien sind. Der Begriff wird sehr unterschiedlich gebraucht und definiert. Unter „Medien“ versteht man sowohl Medienprodukte und Mediengeräte als auch Medienfirmen und Medienzeichen.²⁵

Auf der Grundlage der sprachgeschichtlichen und umgangssprachlichen Bedeu-

24 | Welt.de, Stand 06. August 2010, abgerufen am: 08. August 2010

25 | vgl. Faulstich 2002, 24 ff.

tung des Begriffs Medium (der etwas Mittleres/ Vermittelndes bezeichnet) können Medien heute allgemein als Träger und Vermittler von Informationen²⁶ (Information im weitesten Sinne) definiert werden.

Audiovisuelle Medien, die für ihre Nutzung einen Bildschirm, eine Leinwand oder einen Monitor benötigen, werden auch als „Bildschirmmedien“ bezeichnet. Zu den meistgenutzten Bildschirmmedien zählen Filme bzw. DVDs, Fernsehen und Computerspiele.²⁷

Bildschirmmedien zeichnen sich dadurch aus, dass sie das Gefühl geben können etwas „live“ zu erleben, obwohl man nur die Mediendarstellung sieht.²⁸ Das wird deutlich, wenn man an die Fernsehübertragung von Sportereignissen denkt, an Filme, die einen für 90 Minuten in eine andere Wirklichkeit versetzen oder an Computerspiele, die es ermöglichen, sich in einer digitalen Welt wie in der Realität zu bewegen und dort zu handeln.

Computerspiele erzeugen das Gefühl des unmittelbaren Erlebens durch die Interaktivität. Das heißt, der Spieler wird durch „Handlungsaufforderungen“ im Spiel selbst tätig.²⁹

Seit den 90er Jahren ist die Erscheinung der Computerspielwelten immer realistischer geworden. Bild und Ton sind heutzutage technisch so gestaltbar, dass die Wirklichkeit perfekt simuliert werden kann. Daher nahm in den letzten Jahren auch die Diskussion über die gefährdende Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen zu. Umstritten ist, inwiefern die Gefahr der Übertragung von im Spiel eingeübten Gewaltmustern auf die Realität besteht.³⁰

1.3.2. Rolle und Wirkung von Medien

Unter Medienwirkung versteht man die Veränderung, die beim Nutzer eines Medienangebots zu beobachten sind, beispielsweise seine Einstellung gegenüber bestimmten Themen, seine Gefühle oder sein Kaufverhalten. Wie und in welchem Maße Medien wirken ist allerdings sehr umstritten. Es gibt viele unterschiedliche Wirkungsannahmen und Theorien. Eine zentrale Erkenntnis der Medienwirkungsforschung ist jedoch, dass Medienwirkungen niemals gleichmäßig auftreten oder in der Medienbotschaft vorprogrammiert sind. Sie lassen sich nicht vorhersagen, denn Medieninhalte werden von Mensch zu Mensch sehr unterschiedlich aufgenommen und verarbeitet. Der Einfluss oder die potentielle Wirkung kann daher sehr verschieden sein. Abhängig ist dies von individuellen Faktoren wie dem Wissen, der Einstellung oder den Erfahrungen des Nutzers, dessen Geschlecht, Alter, der Nutzungshäufigkeit und Nutzungssituation und vielem mehr.³¹

26| vgl. Kron 2008, 226 f.

27| vgl. Duden - Deutsches Universalwörterbuch, 6. Auflage 2007, 159

28| vgl. Büttner/Kladzinski, Jg. 54 Heft 4/2004, 223 f.

29| vgl. Christian-buettner.de: Büttner/Kladzinski, 16. Mai 2010

30| vgl. Sueddeutsche.de: Jung, Stand: 11. November 2008, abgerufen am: 20. Mai 2010

31| vgl. Bundesprüfstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

In der öffentlichen Diskussion wird häufig von einfachen Ursachen-Wirkung-Zusammenhängen ausgegangen, etwa in der Frage, ob die Nutzung Gewalt widerspiegelnder Medien bei einigen Jugendlichen reale Gewaltausübung zur Folge hat. Doch können Medien allenfalls Verstärker vorhandener Gewaltbereitschaft sein, indem sie Handlungsmuster liefern. Die alleinigen Verursacher problematischen und gewalttätigen Handelns sind sie nicht. So ist ein hoher Konsum solcher Medienangebote häufig umgekehrt ein Symptom für problematische Lebenssituationen und aggressive oder gewalttätige Rollen-Modelle im Umfeld der Jugendlichen.³²

1.3.3. Mediale Gewaltdarstellungen und Wirkungstheorien

Zu den am häufigsten untersuchten Aspekten innerhalb der Medienwirkungsforschung gehört die Frage, welchen Einfluss mediale Gewaltdarstellungen auf den Nutzer haben. Als Schwierigkeit stellt sich dabei immer wieder heraus, dass es kaum möglich ist, das komplexe Geflecht potenzieller Einflussfaktoren, die für die Medienwirkung eine Rolle spielen, zu erfassen.³³

Zu der Frage, wie mediale Gewaltdarstellungen auf den Nutzer wirken, gibt es ganz unterschiedliche Theorien, die sich zum Teil grundlegend widersprechen. Dies hängt vor allem damit zusammen, dass die Medienwirkung von vielen verschiedenen Einflussfaktoren abhängig ist. Man kann nicht von DER Medienwirkung im allgemeinen sprechen, sondern nur Aussagen darüber treffen, wie ein Medienangebot in einer bestimmten Situation bei einem bestimmten Nutzer wirken könnte. Deshalb können sich Vorhersagen einer Medienwirkungstheorie in einem Fall als richtig erweisen und in einem anderen als falsch.³⁴

Zu den bekanntesten Wirkungsannahmen und -theorien zählen folgende:

Triebtheorien:

- Katharsistheorie
- Inhibitionstheorie

Erregungstheorien:

- Stimulationsthese
- Erregungstransfertheorie
- Rationalisierungstheorie

Lerntheorien:

- Lernen am Modell
- Habitualisierungsthese
- Suggestionsthese

32| vgl. Bundesprüfstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

33| vgl. ebenda

34| vgl. ebenda

- Kultivationsthese
- Priming- Ansätze
- Scripttheorie

Triebtheorien

Katharsistheorie

Fans von brutalen Computerspielen geben oft an, sich durch die Spiele „abreagieren“ zu können. Dies vermutet auch die Katharsistheorie: Durch das Miterleben (Beobachten) medialer Gewaltakte nimmt die eigene Bereitschaft ab, selbst aggressives Verhalten zu zeigen.³⁵ Der Begriff „Katharsis“ bedeutet soviel wie „Reinigung von seelischen Konflikten und Spannungen“, oder „Affektbefreiung“.³⁶ Diese Theorie gilt als empirisch widerlegt, d.h. dass kein überzeugender Nachweis für das Zutreffen gefunden werden konnte.

Inhibitionstheorie

Durch Beobachtung gewalttätiger Verhaltensweisen wird beim Rezipienten Aggressionsangst ausgelöst, welche die Bereitschaft mindert, selbst aggressives Verhalten zu zeigen, es tritt eine Art „Aggressionshemmung“ ein. Es gibt einige Hinweise, dass diese Theorie unter bestimmten Voraussetzungen zutreffen könnte, eine allgemeine Übertragbarkeit ist jedoch auf Grund der Befundlage nicht gegeben.³⁷

Erregungstheorien

Stimulationsthese

In der Stimulationsthese spielen der Erregungszustand des Individuums und Situationsfaktoren eine Rolle. So kann das Betrachten bestimmter (z. B. als gerechtfertigt gezeigter) Gewalt unter bestimmten Bedingungen zu einer Zunahme aggressiven Verhaltens führen. Zu diesen Bedingungen gehören persönlichkeitspezifische und situative Faktoren. Bei den persönlichkeitspezifischen Faktoren handelt es sich vor allem um durch Frustration bewirkte emotionale Erregung. Ein durch Frustration bewirkter Zustand emotionaler Erregung schaffe demnach eine innere Bereitschaft für Aggression bzw. ein Handlungspotenzial, bei dem die Gewaltdarstellung aggressives Verhalten auslöst, insbesondere wenn die Darstellung Ähnlichkeiten zur einer realen Situation der Person aufweist. Ein Nachweis

35 | vgl. Bundespruefstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

36 | Duden - Fremdwörterbuch 2000, 2. Auflage, 697

37 | vgl. Bundespruefstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

des Stimulationsmechanismus ist bisher noch nicht eindeutig erbracht worden.³⁸

Erregungstransfertheorie

Die Vertreter dieser Theorie gehen davon aus, dass Medieninhalte (Sport, Humor, Erotik, usw.) unbestimmte und nachhaltige Erregungszustände hervorrufen können. Das bedeutet, dass ein Erregungsrest z. B. durch Gewaltdarstellungen in einen Film, Computerspiel, etc. die Stärke des emotionalen Verhaltens erhöhen kann. Die mit den emotionalen Ereignissen verbundenen physiologischen Prozesse klingen relativ schnell ab, es bleibt jedoch noch ein Rest nicht abgebauter Erregung, die beim Auftreten einer zweiten Emotion intensiviert wird. Demzufolge können abklingende physiologische Erregungen als Folge von Medienkonsum zu einer Intensivierung von z.B. sexuellen oder aggressiven Erregungen in einer neuen Situation führen. Für diese Theorie liegt eine ansatzweise empirische Bestätigung vor.³⁹

Rationalisierungstheorie

Vertreter der Rationalisierungsthese argumentieren, dass aggressive Individuen absichtlich gewalttätige Programme konsumieren, um ihre Taten vor sich selbst und der Öffentlichkeit zu rechtfertigen. Sie stufen ihr Verhalten als normal ein, weil der Fernsehheld das Problem ja auf die gleiche Weise gelöst hat. Durch die Rationalisierungstechniken wird den Personen erlaubt ein günstiges Selbstbild zu bewahren, auch wenn ihr Verhalten damit eigentlich unvereinbar ist. Rechtfertigungen (Rationalisierungen) schützen vor Selbstvorwürfen nach und vor dem Begehen einer Tat. Es wird auch diskutiert, ob Rechtfertigung einer Gewalttat nicht sogar voraus geht und dadurch der Auslöser ist.⁴⁰

Lerntheorien

Lernen am Modell

Lerntheoretische Annahmen gehen davon aus, dass Kinder und Jugendliche gewalttätiges Verhalten aus der Beobachtung anderer Menschen lernen. Modelle dafür können auch aus Filmen oder dem Fernsehen stammen. Gewaltsendungen zeigen Handlungsmuster, die unter vergleichbaren situativen Bedingungen in reales Verhalten umgesetzt werden (Beobachtungslernen). Die klassischen Experimente ergaben nur eine geringe Bestätigung, eine Nachahmung scheint aber möglich, wenn bestimmte Bedingungen zusammentreffen. Der wichtigste As-

38| vgl. Bundesprüfstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

39| vgl. ebenda

40| vgl. ebenda

pekt ist aber ein positives Ausgangsverhalten des Rezipienten zur Nachahmung gewalttätigen Verhaltens.⁴¹

Habitualisierungsthese

Nicht ein einziger Film erzielt eine gewaltfördernde Wirkung, aber wenn Jugendliche immer wieder Filme mit vergleichbaren Gewaltmustern ansehen, gewöhnen sie sich an diese Muster. Durch Gewöhnung an massenmediale Gewalt erfolgt ein Abnehmen oder Ausbleiben intensiver emotionaler Reaktionen beim Ansehen fiktiver Gewalt. Das führt auch zum Abstumpfen gegenüber realer Gewalt. Die Mehrzahl der Forschungsergebnisse spricht jedoch gegen diese These.⁴²

Suggestionsthese

Die Beobachtung einer Gewalttat führt beim Rezipienten zu einer mehr oder weniger direkt anschließenden Nachahmungstat. Diese Theorie wird in der Literatur nicht mehr vertreten. Es wird jedoch auch nicht bestritten, dass Nachahmungseffekte auftreten können, d.h. Gewalttaten nach dem Vorbild der Medien, allerdings nur dann, wenn eine Vielzahl von individuellen und sozialen Faktoren zusammenkommen, was aber sehr selten vorkommt.⁴³

Kultivationsthese

Die Kultivationsthese beruht auf der Annahme, dass häufig und über einen längeren Zeitraum hinweg angesehene Gewaltdarstellungen in Unterhaltungsprogrammen und Medien (auch Computerspielen) vor allem die Vorstellungen der Vielseher bzw. Vielnutzer von der Realität beeinflussen, so dass sie die Häufigkeit von Verbrechen überschätzen und sich ihre Furcht vor Verbrechen steigert. Stärker als bei Rezipienten, die wenig fernsehen, übernehmen Vielseher das Realitätsbild, das ihnen das Fernsehen bietet und in dem Kriminalität überrepräsentiert ist. Eine Bestätigung über tatsächliche Kausalzusammenhänge fehlt bislang.⁴⁴

Priming- Ansätze

Das Konzept des „Primings“ besagt dass, Gedanken, Gefühle und Verhaltenstendenzen, die über eine gleiche Bedeutung im Gehirn über sogenannte Knoten in einem Netz miteinander in Beziehung stehen durch einen Reiz (z. B. gewalttätige

41 | vgl. Bundesprüfstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

42 | vgl ebenda

43 | vgl ebenda

44 | vgl. ebenda

Medieninhalte) innerhalb dieses Netzes angeregt werden können (Priming). Es kommt es zu einem Ausstrahlungseffekt, der Gedanken, Gefühle und Verhaltenstendenzen bei den Knoten auslösen kann, die mit dem durch einen Reiz aktivierten Knoten in Verbindung stehen. Dieser Prozess ist automatisch, d. h. spontan und unabsichtlich und erhöht kurzfristig die Wahrscheinlichkeit für aggressives Verhalten. Es wird für möglich gehalten, dass bestimmte Knoten durch wiederholte Reize „chronisch“ aktiviert bleiben und es zu langfristigen Effekten kommen kann. Einige Forschungsbefunde sprechen für Priming-Effekten durch gewalttätige Medieninhalte, aber Studien lassen noch keine Aussage über den tatsächlichen Beitrag zu. Weitere Priming-Prozesse, z. B. Alltagserfahrungen, könnten ebenfalls Einfluss auf gewalttätiges Verhalten haben.⁴⁵

Script- Theorie

Skript sind routinierte Verhaltensweisen im Gedächtnis, die automatisch zur Problemlösung herangezogen werden. „Skripts enthalten Informationen über typische Ereignisabläufe (z. B. beim Arztbesuch), Verhaltensweisen von Personen und Ergebnisse von Handlungen.“⁴⁶ Eine Annahme ist, dass durch den ständigen Einfluss von Gewalt, real oder virtuell, aggressives Verhalten als eine Problemlösungsstrategie in einem Skript gefestigt wird. Die Aussagen der Script-Theorie beziehen sich auf langfristige Effekte, die teilweise durch empirische Studien bestätigt sind. Ein Vorbehalt dieser Theorie ist jedoch „in wie weit die bei Computerspielen erworbenen Scripts auf reale Handlungen übertragen werden.“⁴⁷ Schließlich besteht immernoch ein Unterschied, zwischen realem und virtuellem Verhalten, ob Tasten gedrückt werden oder tatsächlich eine Gewalthandlung vollzogen wird.⁴⁸

1.3.4. Krieg in den Medien

Fast jedes Medium fand nach seiner Erfindung auch unmittelbare Verwendung im Krieg. Bereits in der Antike gab es z.B. Schreiber, welche die Feldherren begleiteten und Berichte über die kriegerischen Auseinandersetzungen verfassten.⁴⁹ Schon sehr früh entdeckte man die Möglichkeit, Medien im Zusammenhang mit dem Krieg gezielt zur Meinungsbeeinflussung einzusetzen. Die Medien entwickelten sich dadurch zu einem festen Bestandteil der Kriegsführung. Umgekehrt haben die Medien auch einen gewissen Vorteil vom Krieg. In Kriegszeiten steigt das Interesse an Informationen und Nachrichten, was zu höheren Auflagezahlen

45 | vgl. Bundesprüfstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

46 | ebenda

47 | ebenda

48 | vgl. vgl. Bundesprüfstelle.de: Kunczik/Zipfel, 14. Juni 2010

49 | vgl. Preußner 2005, 84 f.

und Zuschauerquoten führt.⁵⁰ Dies trifft auf die heutige Fernsehberichterstattung ebenso zu wie auf die ersten gedruckten Zeitungen vor 400 Jahren. Auch Filme und Computerspiele, die den Krieg thematisieren, können mit hohen Besuchs- und Verkaufszahlen rechnen⁵¹ – zumindest wenn es gelingt den Krieg für den Nutzer möglichst spannend und realitätsnah⁵² erlebbar zu machen.

1.3.5. Beeinflussung durch Medien

Medien, die den Krieg thematisieren, können informieren und unterhalten, aber auch helfen politische Entscheidungen zu rechtfertigen. In Mediendarstellungen lassen sich beispielsweise die Gründe für einen Krieg ebenso wie dessen tatsächliche Grausamkeit verschleiern. Das kriegerische Denken in Freund- Feind- Schemata⁵³ kann über die Medien verbreitet und verstärkt werden.⁵⁴ Die Versuche der Manipulation von Meinungen und Verhalten mittels gezielt eingesetzter Informationen und Darstellungen nennt man Propaganda.⁵⁵ Als Instrument der Propaganda haben die Bildschirmmedien heute die größte Bedeutung, da sie durch ihre realitätsnahe Darstellung eine hohe Glaubwürdigkeit besitzen.

Meinungsbeeinflussung kann dabei sowohl durch Filme und Computerspiele als auch durch Nachrichten erfolgen.

Ob der Zuschauer Propaganda als solche erkennt⁵⁶, hängt auch von dessen Wissen über den Krieg und die Hintergründe ab.

1.3.6. Die Inszenierung des Krieges in den Bildschirmmedien

Der Begriff „Inszenierung“ kommt aus dem Theater und meint dort die öffentliche Aufführung eines Werkes.⁵⁷ Im allgemeinen steht der Begriff für in Szene setzen und zwar für andere.

Die Inszenierung des Krieges in den Nachrichten, im Computerspiel und im Film geschieht auf sehr unterschiedliche Weise mit verschiedenen Zielen. Während Nachrichten informieren wollen, dienen Film und Computerspiel vor allem der Unterhaltung. Dabei kommt es aber auch zu Überschneidungen. Manche Nachrichtensendung bedient sich heute filmischer Gestaltungsmittel, um die Beiträge für den Zuschauer interessanter zu machen. Aus demselben Grund werden in Nachrichten mitunter auch computerspielähnliche Animationen eingesetzt,

50 | vgl. Preußner 2005, 84 f.

51 | vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 4/ 2004, 225

52 | vgl. Preußner 2005, 100 f.

53 | vgl. Christian-buettner.de: Büttner/Kladzinski, 22. Mai 2010

54 | vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 4/2004, 227

55 | vgl. Bussemer 2005, 24 f.

56 | vgl. ebenda

57 | vgl. Duden - Fremdwörterbuch 2000 , 627

die nur einen geringen Informationswert haben, dafür allerdings optisch und technisch interessant sind. Filme und Computerspiele wiederum versuchen, die Kriegsinszenierung im Hinblick auf historische Fakten und Darstellungen möglichst realistisch aussehen zu lassen. Dafür werden unter anderem Elemente der Kriegsberichterstattung – wie Reporter oder Nachrichtensprecher – eingesetzt. Diese Vermischung der Gestaltungselemente hat zur Folge, dass die Grenzen zwischen Information und Unterhaltung in den verschiedenen Bildschirmmedien heute fließend sind.⁵⁸

1.3.7. Der Krieg im Film

Erzählungen vom Krieg sind aus der menschlichen Kultur und Geschichte nicht wegzudenken. Die Erfindung des Kinos hat die Möglichkeiten dieses Erzählens explosionsartig vervielfacht. Seitdem haben alle historisch bedeutsamen Kriege – antike Schlachten, Bürgerkriege, die beiden Weltkriege, Vietnam, die Irakkriege, aber auch fiktive Kriege der Zukunft – ihre Darstellung im Film gefunden. Auch wurde jede technologische Neuerung im Film, vom Ton- über Farbfilm bis zu heutigen Computereffekten im Kriegsfilm ausprobiert.⁵⁹

Der Kriegsfilm versucht den Krieg für den Betrachter erfahrbar zu machen. Wie sieht es aus, an vorderster Front um sein Leben zu kämpfen? Wie würde man sich selbst in der Schlacht bewähren? Das sind Fragen, die sich der Zuschauer eines Kriegsfilms stellt, während die actionsreichen Bilder von Schlachten, Helden und Feinden an ihm vorüberziehen.⁶⁰

1.3.8. Der Krieg in den Nachrichten

In Zeiten von Krisen, Katastrophen und Kriegen wächst das Bedürfnis vieler Menschen nach Information. Tageszeitungen und Wochenmagazine erfreuen sich dann größerer Nachfrage, manche Fernsehzuschauer können sich dann gar nicht mehr vom Bildschirm lösen. Wenn es um aktuelle Berichterstattung geht, verlassen sich die meisten Menschen auf das Fernsehen. Die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten und privaten Nachrichtenredaktionen, diesem gesteigerten Interesse zu begegnen: Sie produzieren Sondersendungen, laden Experten ins Studio und entsenden Reporter mit Kamerteams, die – nicht selten unter Lebensgefahr – vom Ort des Geschehens berichten. Im Kriegsfall steigt mit zunehmendem Interesse allerdings auch das Misstrauen der Zuschauer: Ist wirklich wahr, was man zu sehen und zu hören bekommt? Gerade dann, wenn Meinungsverschiedenheiten mit Waffengewalt ausgetragen werden, erwartet man gesicherte Informationen und nicht die Meinung Einzelner, die womöglich Politikern oder dem Militär nach

58| vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 4/2004, S. 225 f.

59| vgl. Christian-buettner.de: Büttner/Kladzinski, 22. Mai 2010

60| vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 4/2004, 225 f.

dem Munde reden.⁶¹

So ergeben sich für den Zuschauer viele Fragen: Wie verlässlich sind Nachrichtenbeiträge, können sie helfen, sich ein Urteil zu bilden? Wie lässt sich ein objektiveres Bild erlangen, wie kann man feststellen, ob man einer falschen oder durch ein bestimmtes Meinungsbild geprägten Information ausgesetzt ist?

1.4. Der Krieg in Computerspielen

Computerkriegsspiele sollen – genau wie alle anderen Spiele – in erster Linie gut unterhalten, sie sollen aufregend sein und Spaß machen. Dies kann nur geschehen, wenn die Realität extrem vereinfacht wird. Aus diesem Grund verharmlosen die Spiele die gesamte Kriegssituation.⁶²

Kriegsspiele stellen daher nur den zum Spiel geeigneten Teil des Krieges dar. Das sind der Konflikt zwischen gegnerischen Parteien, die Taktiken sowie die Waffen und militärischen Fahrzeuge. Das Ereignis Krieg wird auf lohnende Feldzüge oder Eroberungen und „gute“ Entscheidungen reduziert. Es gibt nur Helden und Feinde. Der Gegner wird durch saubere, taktische Aktionen besiegt. Computerkriegsspiele können und wollen das unvorstellbare Leid, die Trauer und den Schrecken des Krieges nicht abbilden. Ein Spiel, das dies täte, würde wohl kaum einen Käufer finden.⁶³

Allein die meisten Spieltitel machen deutlich, nach welchen Regeln die Spielwelt funktioniert: Alles dreht sich um Helden, um wahre Männer, Brüder, Pflicht und Ehre (Medal of Honor oder Call of Duty).

1.4.1. Der Spieler ist immer der Held

Die Spielfiguren in Computerkriegsspielen sind fast ausnahmslos männlich, schön, stark und mutig. Sie verfügen über Kräfte, die weit über die eines normalen Menschen hinausgehen. Die Rolle des Helden gebührt natürlich dem Spieler selbst – entweder als einziger Soldat, der sich auf wagemutige Missionen für den Sieg der Guten gegen die Bösen begibt oder als genialer Feldherr im Strategiespiel, der erfolgreich seine Truppen befehligt.⁶⁴ In jedem Fall ist es nur seinen Heldentaten zu verdanken, wenn die Geschichte im Spiel zu einem „Happy End“ führt.

61 | vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 4/2004, 225 f.

62 | vgl. Gieselmann 2002, 7 f.

63 | vgl. Wissenschaft-und-frieden.de: Streibl, 08. Mai 2010

64 | vgl. ebenda

1.4.2. Fehlende Wege friedlicher Konfliktlösung

Im Computerspiel erfolgt jede Handlung des Spielers im Rahmen der vom Spiel vorgegeben Regeln. Diese sehen friedliche Konfliktlösungen nicht vor. Wer verhandeln, Kompromisse finden oder mit dem Einsatz von Diplomatie die Streitigkeiten gewaltfrei lösen möchte, für den halten Kriegsspiele keine Möglichkeiten bereit, denn ohne den Konflikt gibt es auch keine Missionen zu erledigen, keine Gegner zu bezwingen, eben kein Spiel.

1.4.3. Beschränkte Freiheiten

Der Verlauf eines Computerkriegsspiels ist niemals völlig offen. Was geschieht, ist in den meisten Spielen sehr streng durch die Missionen vorgegeben. Der Spieler hat den durch das Spiel vorgeschriebenen Weg zu folgen, um zum Ziel zu gelangen. Bestimmte Checkpoints müssen erreicht werden, bevor die weiteren Details der Mission bekannt werden oder sich neue Wege und Gelegenheiten für den Spieler zeigen.

1.4.4. Der einfache Tod

In Kriegsspielen hat nur der Tod des Helden eine Bedeutung. Wenn er stirbt ist das Spiel zu Ende. Das Schicksal der anderen Spielfiguren wird nicht näher beleuchtet. Die namenlosen Gegner verschwinden mit ihrem Ableben genauso plötzlich wie sie aufgetaucht sind. Dadurch, dass die gegnerischen Figuren nicht in der Lage sind, angemessene Gefühle zu zeigen, ist es dem Spieler nicht möglich, mitzufühlen. Und selbst der Tod der eigenen Spielfigur ist nicht mehr als ein Ärgernis, weil man die Stelle im Spiel wiederholen muss.⁶⁵

Befreundete Soldaten sterben, wenn es der Geschichte dient. Dass nach dem Ableben eines Charakters noch lange über ihn geredet wird, kommt so gut wie nie vor, es sei denn es dient der Motivation des Spielers oder hängt mit dem Verlauf des weiteren Spiels zusammen. In Strategiespielen und Kriegssimulationen ist die Kamera so weit weg vom Geschehen, dass getötete Gegner teilweise gar nicht wahrnehmbar sind. Sie tauchen manchmal nur noch als Zahlenwerte oder Symbole in der späteren Missionsstatistik auf. Und falls man doch einmal einen Gegner aus der Nähe „tötet“ oder „sterben“ sieht, dann startet man die Mission neu und schon sind wieder alle putzmunter, als wäre nie ein Schuss gefallen.

65 | vgl. Büttner/Kladzinski Jg. 54 4/2004, 223 f.

1.4.5. Battlefield: Bad Company 2

Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Entwickler:	Dice
Publisher:	Electronic Arts
Altersfreigabe:	USK: 18 PEGI: 16
Veröffentlichung:	04. März 2010

Intro

Die Helden der Solo- Kampagne von Battlefield: Bad Company 2 sind die vier Soldaten Marlowe, Sweetwater, Haggard und Redford. Die gehören der B- Kompanie an, die den Spitznamen „Bad Company“ trägt, weil die Army ihre schlechtesten Männer dorthin abschiebt.

Private Preston Marlowe, in dessen Haut man im Spiel schlüpft, landet in der B-Kompanie, weil er mit einem Kampfhelikopter die Limousine eines Generals beschädigt hat.

Inzwischen hat sich die ehemalige Reservetruppe zu einer seriösen Spezialeinheit im Dienste der amerikanischen Regierung entwickelt. Daher werden die Soldaten Marlowe, Sweetwater, Haggard und Redford mit einer wichtigen Mission betraut. In einem fiktiven Konflikt zwischen Russland und den USA gilt es auf Seiten der Russen eine geheime Massenvernichtungswaffe – die Skalarwaffe – ausfindig zu machen und zu vernichten.⁶⁶

1.4.6. Untersuchung der Elemente des Spiels

1.4.6.1. Die Story

1944: Die Handlung beginnt im Zweiten Weltkrieg. Im Zuge der Operation Aurora landet ein amerikanisches Kommandoteam auf einer von Japan besetzten Pazifik-Insel. Ihr Ziel ist es, einem japanischen Wissenschaftler die Flucht in die USA zu ermöglichen, der an einer Superwaffe mitarbeitet. Obwohl sie schnell entdeckt werden, gelingt es ihnen, den Forscher zu befreien. Sie erreichen das amerikanische U-Boot und fliehen von der Insel. Bevor sie jedoch weit kommen, wird die Superwaffe der Japaner auf der Insel gezündet. Eine darauf folgende Flutwelle trifft das U-Boot und spült die Soldaten ins Meer.

Gegenwart: Die USA befinden sich im Krieg mit Russland. Die russische Armee hat bereits Osteuropa erobert. Die B-Company, genannt Bad Company, bestehend aus den vier Soldaten Marlowe, „Hags“ Haggard, „Sweets“ Sweetwater und „Sarge“

66 | vgl. Weber PC Games 03/2010, 77

Redford, operiert vor allem hinter feindlichen Linien. Während eines Einsatzes tief in russischem Territorium gelingt es ihnen nicht, einen amerikanischen Spion zu beschützen, er wird vor ihren Augen von einem russischen Kommandanten getötet. Der Kommandant entkommt, es gelingt ihnen jedoch einen Truck mit dem gesuchten Frachtgut zu ergattern und trotz heftiger russischer Gegenwehr zu entkommen. Ihr kommandierender Offizier, Braidwood, schickt sie daraufhin mit Daten über diese Fracht zu einem CIA-Experten namens Aguire nach Bolivien, damit dieser die Daten auswerten kann. Der pazifistische Kampfhubschrauberpilot Flynn setzt sie im bolivianischen Dschungel ab, wo die B-Company feststellt, dass Aguire von russischen Soldaten entführt wurde. Im dichten Dschungel spüren sie die Entführer auf und befreien Aguire. Dieser bestätigt die Vermutung, dass es sich um eine russische Superwaffe handelt. Jedoch sind seine Daten darüber gestohlen worden, welche er über einen heimlich gehackten Kommunikationssatelliten erhalten hatte. Die einzigen Kopien der Daten befinden sich auf dem Datenserver des Satelliten. Deshalb dringt die B-Company mit Hilfe von Flynn in das Satellitenkontrollzentrum hoch oben in den Anden ein und bringt den Satelliten zum Absturz. Auch die Russen versuchen, den abgestürzten Satelliten an sich zu bringen, die B-Company kann die Stellung jedoch verteidigen und die Daten bergen.

Die Daten der Waffe, die Sweetwater als Skalarwaffe identifiziert, werden an Aguire übergeben. Von diesem erfahren die Soldaten, dass Kirilenko (der russische Kommandant, den sie zuvor haben entkommen lassen müssen) das Gehirn des Projektes ist. Eigenmächtig entscheidet das Team, den Mann selbst aufzuspüren. In Chile gelingt es ihnen während eines US-Angriffs auf ein Dorf, den Russen gefangen zunehmen. Sie erfahren, dass der letzte Teil der unfertigen Waffe auf dem Schiff Sangre del Toro zu finden ist, bevor Kirilenko inmitten der US-Bombardierung des brennenden Dorfes die Flucht gelingt. Das Schiffswrack liegt aus unbekannten Gründen im Sand der Atacama Wüste, wohin das Team sofort aufbricht. Im Wrack findet Marlowe einen alten Behälter mit einem Gemisch – der letzte Teil der Skalarwaffe. Im Schiff findet Marlow außerdem einen Bericht über den damaligen Einsatz auf der Pazifik-Insel, laut dem die amerikanische Führung damals von der Existenz der Skalarwaffe wusste und die Männer absichtlich dorthin in den Tod schickte.

Auf dem Rückweg zu Aguire wird ihr Helikopter abgeschossen und das Team wird getrennt. Flynn wird von Milizen gefangen genommen, kann aber befreit werden. Als die B-Company nun den Behälter mit dem Gemisch an Aguire übergeben will, erleben sie eine böse Überraschung: Aguire hat sich mit Kirilenko zusammengesetzt. Wie sich nun herausstellt, war sein Vater, Thomas Wyatt, damals einer der im Stich gelassenen Kommandosoldaten gewesen. Aguire, der durch Marlowes Fund erfahren hat, dass sein Vater mutwillig in den Tod geschickt worden war, will die Vereinigten Staaten aus Rache auslöschen. Doch Kirilenko, nun im Besitz des Gemisches, benötigt ihn nicht mehr und sticht Aguire hinterrücks nieder. Ehe seine Männer auch die B-Company töten können, erscheint Flynn und greift mit seinem Helikopter an. Die B-Company wird gerettet, Flynn's Helikopter wird jedoch von einer Rakete getroffen und explodiert, während Kirilenko flüchtet.

Die Soldaten verfolgen nun Kirilenko zu einer nahen Hafenstadt, die sich mitten

im Krieg befindet. Quer durch die von feindlichen Soldaten und Milizen bewachte Stadt kämpfen sich die Soldaten, überleben feindliche Mörserangriffe und erreichen schließlich das Hafengebiet. Dort beobachten sie ein russisches Flugzeug, das seltsamerweise zu glühen anfängt. Die Skalarwaffe befindet sich an Bord dieses Flugzeuges und wird gezündet während die B-Company hilflos zusehen muss. Nachdem sie der Detonation der Waffe knapp entkommen sind, eilen die Soldaten zum Flugplatz um das Flugzeug zu kapern, das durch die Detonation überraschend nicht zerstört wurde. Es gelingt ihnen, in letzter Sekunde an Bord zu gelangen. Während sich das Flugzeug Texas nähert, überwältigen sie die russischen Soldaten an Bord. Kirilenko schließt sich als letzter Überlebender in die geschützte Hochsicherheitskammer mit der Skalarwaffe ein und beabsichtigt, sie über dem Gebiet der USA zu zünden. Wissend, dass die Explosion das Flugzeug zerstören wird, benutzen die Soldaten Sprengstoff um die Kammer aufzusprengen und dann die Skalarwaffe zu zerstören. Während das schwer beschädigte Flugzeug abstürzt, schnappen sich die Soldaten Fallschirme und springen ab. Als Sweets jedoch gerade Marlow einen Fallschirm reichen will, springt Kirilenko dazwischen und stürzt, mit Sweets um den letzten Fallschirm ringend, gen Erde. Marlowe springt kurzentschlossen ohne Fallschirm hinterher, während das brennende Flugzeug auseinanderbricht. Er erschießt Kirilenko im freien Fall mit seiner Pistole und schnappt sich den Fallschirm. Wohlbehalten landen sie in einem Feld in Texas und feiern schon genüsslich ihren Sieg. Doch als Kommandant Braidwood sie dort abholt, hat er schlechte Nachrichten: Die Superwaffe ist zwar zerstört, doch die russische Armee ist soeben in Alaska einmarschiert.⁶⁷

1.4.6.2. Der Sound

Irre beschreibt nicht annähernd die Soundqualität von Bad Company 2. Die Musikuntermalung hebt sich vom pathetischen Orchester-Sound eines typischen Kriegs-Shooters ab und erinnert eher an einen Abenteuerfilm wie Indiana Jones. Wirklich beeindruckend ist die Soundkulisse während der Kämpfe. Hier klingen Querschläger und fliegende Kugeln tatsächlich wie Querschläger und fliegende Kugeln, und wenn in der Ferne etwas explodiert, dann sorgen Halleffekte dafür, dass sich der Knall wirklich weit weg anhört statt einfach nur leiser. Die Waffengeräusche lassen akustisch auf den ersten Schuss spüren, wie viel Wucht hinter den Schießprügeln steckt.

Die Kameraden brüllen Befehle, Feindessichtungen oder andere Bemerkungen und man hört den Kollegen deutlich an, ob sie gerade Angst haben oder einen Witz machen möchten.

Klemmt man sich hinter das Steuer eines Panzers, brummt der Bass, als ob so ein Stahlungetüm jeden Moment durch die Zimmerwand brechen wollte. Kombiniert mit der zerstörbaren Umgebung erzeugt das eine wahnsinnige Schlachtfeld- Atmosphäre: Da geben unter den hämmernden Schüssen eines Schützenpanzers Stück für Stück die Seitenwände eines Hauses nach, und schließlich sackt

67 | vgl. Spiel: Battlefield: Bad Company 2

das ganze Gebäude unter metallischem Ächzen und steinernem Grollen in sich zusammen. Das Quietschen und Kreischen der dem Tode nahen Betonkonstrukte lässt das Erlebte fast fühlbar werden.

Ein „Mittendrin statt nur dabei“-Gefühl wird durch den exzellenten Sound und die Geräusche erzeugt, und zwar so nah an der Wirklichkeit, als hätte man die Waffe selbst in der Hand.⁶⁸

1.4.6.3. Die Grafik

Eine detailgetreue Umsetzung der Schauplätze, Soldaten und der Ausrüstung, sowie die Animationen zeichnen Bad Company 2 aus. Ob Wüste, Eis oder Dschungel, die Schauplätze sind immer perfekt ausgearbeitet und gleichen der Realität bis aufs Kleinste. Ob Alaska oder die Anden, wo auf vereisten Straßen der Wagen ins Schlingern gerät oder Schneeverwehungen die Sicht rauben, Weitläufige Wüsten, verwinkelte Straßen einer Großstadt oder die grüne Hölle Südamerikas in der die Gegner gut getarnt in ihren Verstecken lauern, alles ist authentisch umgesetzt. Egal ob die Figuren in Deckung hechten, geduckt schleichen oder ihr Waffelnachladen, das Verhalten und die Bewegungen wirken überaus glaubwürdig und in keinem Moment mechanisch oder synthetisch.⁶⁹

Auch die Umwelteffekte sind exzellent umgesetzt worden: Wenn der Wind durch die Tundra oder die Wüste pfeift, vernebelt das die Sicht und verbessert damit das Eintauchen ins Spielgeschehen ungemein. Man neigt sich vor dem Bildschirm buchstäblich zur Seite, um wenigstens noch ein wenig sehen zu können - was natürlich nicht funktioniert.

Ähnlich spektakulär geht es mit dichten Rauch- und Staubwolken beim Einsturz von Gebäuden oder bei der Explosion von Fahrzeugen zu, die in herrlichen Feuerbällen detonieren und in ihre Einzelteile zerlegt werden.

Der hohe Zerstörungsfaktor sorgt für viele frische Spielimpulse, denn in Bad Company 2 lässt sich nahezu alles in seine Einzelteile zerlegen, sogar mehrstöckige Betongebäude. Zwar besteht nicht jede Wand aus Hunderten einzelner Bausteine, die Stück für Stück herausbrechen, stattdessen enthält jedes Objekt in der Spielwelt Sollbruchstellen, die unter Beschuss nachgeben. Aber im Gefecht macht das kaum einen Unterschied: Eben noch hat man aus der vermeintlich sicheren Deckung eines Backsteinhauses heraus einen Panzer unter Beschuss genommen, im nächsten Moment sprengt dieser einem einfach die Wand vor der Nase weg. Damit ändern sich ständig die taktischen Gegebenheiten: Wo in anderen Spielen noch eine unüberwindbare Mauer gestanden hätte, kann sich in Bad Company 2 jeden Moment der Feind einen Zugang sprengen. Trümmer fliegen, Qualm und Staub rauben die Sicht und der Wald, der eben noch Deckung bot, sieht in fünf Minuten womöglich aus wie ein frisch gemähtes Fußballfeld. Unzerstörbare Verstecke gibt es nicht mehr.⁷⁰

68| vgl. Weber PC Action 04/2010, 77

69| vgl. Weber PC Games 03/2010, 76 f.

70| vgl. Graf GameStar 04/2010, 56 f. sowie Weber PC Action 04/2010, 73

1.4.6.4. Die Charaktere

„Die Charaktere sind wunderbar gezeichnet und einfach liebenswert schrullig.“⁷¹
Man schlüpft in die Haut von Private Preston Marlowe, er und seine Kollegen von der B- Company , Redford, Haggard und Sweetwater, sind auf dem Weg zu einem Einsatz an der Grenze von Alaska zu Russland als das Übel seinen Lauf nimmt.

Seargant Samuel D. Redford

Man hat ihm gesagt, dass er der Erste sei, der sich auf eigene Nachfrage in die Bad Company versetzen lässt und es hat ihn nicht überrascht. Diese Abteilung hat die höchste Sterberate in der gesamten Army. Die sind nur Zielübungen für den Feind. Und Redford weiß, was es heißt, gegen die Gewinnchancen zu spielen. Nur um seine Dienstzeit zu verkürzen geht er dieses Risiko ein. Aber wenn sein Deal klappt, dann kommt er endlich raus aus diesem verdammten Krieg, das ist ihm das Risiko wert.

Er liebte die Army. Er war stolz darauf seinen Land zu dienen, aber damit ist Schluss. Noch ein paar Wochen mehr und er ist da raus. Das einzige wogegen er dann noch kämpfen will sind Tunfische.⁷²

Private George Gordon Haggard Jr.

Er ist eigentlich ein ganz normaler G.I. Er ist ein großzügiger und hilfsbereiter Mensch, und wenn jemand behauptet, dass das nicht stimmt und alle seine Kameraden um ihn herum getötet werden, dann ist das einfach nicht wahr, es ist immerhin Krieg.

Er genießt das Essen, das Bier und eben auch das Hochjagen von Dingen. Zuhause hat man ihn gezwungen sich zu beherrschen, aber in der Army? Da passte das doch wunderbar!

Allerdings jagte er aus Übermut ein großes Munitionsdepot östlich von Paris in die Luft, was seine Freikarte in die B-Company war.⁷³

Private Terrence Sweetwater

Sweetwater ist ein schlauer Fuchs, der aber viel zu gerne redet. Das Soldatenda-sein geht ihm wirklich auf die Nerven. Er ist für so etwas nicht gemacht. Die Army-Tour schien ihm aber ein einfacher Weg zum Stipendium zu sein, das er eigentlich erreichen wollte. Mit seinem Wissen und seinen Fertigkeiten ging er davon aus, dass er wohl nicht an der Front kämpfen muss, doch wie sich herausstellen sollte,

71 | Weber PC Action 03/2010, 45

72 | vgl. Battlefield: Bad Company 2 Handbuch 2010, 9 sowie Knight 2010, 11 f.

73 | vgl. ebenda

war diese Annahme falsch. Er lud ein Virus in ein militärisches Hochsicherheitsnetzwerk hoch und hier ist er nun – in der Bad Company. Der Name trifft den Nagel auf den Kopf. Die Company ist so schlecht, dass er meistens mehr Angst davor haben muss aus versehen vom eigenen Squad erschossen zu werden, als vom Feind selbst und das nervt ihn.⁷⁴

Private Preston Marlowe

Private Preston Marlowe träumte schon als kleiner Junge immer davon ein Soldat zu sein. Es ist bei ihm in der Familie schon fast eine Tradition, sein Vater diente im Vietnam Krieg, sein Großvater kämpfte gegen die Nazis und er konnte es kaum erwarten, da raus zu gehen und für die Wahrheit, die Gerechtigkeit und für Amerika zu kämpfen.

Die Wirklichkeit sieht allerdings ganz anders aus, doch das wurde ihm erst klar, als er nach Europa verschifft wurde. Er musste feststellen, das der Krieg echt langweilig sein kann. Besonders dann, wenn man in der Basis herumsitzt und auf Befehle wartet. Er musste einfach etwas unternehmen und wer weiß, vielleicht hätte niemand etwas mitbekommen, wenn er den Kampfhelikopter nur ein paar Meter weiter links gelandet hätte, doch statt dessen beschädigt er die Limousine eines Generals und wird prompt in die B-Company versetzt.⁷⁵

1.4.6.5. Die Charakterklassen

In Bad Company 2 gibt es 4 verschiedene Klassen.

1. Sturmsoldat (Assault)
2. Pionier/ Ingenieur (Engineer)
3. Sanitäter (Medic)
4. Aufklärer (Recon)

Unter einer Klasse versteht man in der Bad Company 2 eine Spielfigur, die mit einer bestimmten Ausrüstung versehen ist und bestimmte Funktionen erfüllt. Je nach Spiel weichen diese Klassen in der Bezeichnung und Ausrüstung voneinander ab. Jede Klasse erfüllt eine bestimmte Funktion, die im Spiel mit Infanterie, Fahr- bzw. Flugzeugen und Helikoptern sehr wichtig ist. Der Medic oder Sanitäter kann sich und andere Mitspieler heilen und so Trefferpunkte wiedergeben. Weitere Beispiele für Klassen sind der Assault (Angriffssoldat / Sturmtruppe), der Engineer (Ingenieur) oder der Recon (Aufklärer/ Scharfschütze).⁷⁶

74| vgl. Battlefield: Bad Company 2 Handbuch 2010, 9 sowie Knight 2010, 11 f.

75| vgl. ebenda

76| vgl. Battlefield: Bad Company 2 Handbuch 2010, 11 f. sowie Knight 2010, 198 f.

Sturmsoldat (Assault)

Sturmsoldaten bilden die Vorhut jeder Offensive und sind für gewöhnlich mit schweren Gefechtsgewehren und Granatwerfern ausgestattet, um schnell für freie Bahn zu sorgen.⁷⁷

Standardausrüstung:

Primary Weapon:	AEK-971 Vintovka
Secondary Weapon:	M9
Gadget:	40mm Grenade Launcher
Frag Grenades:	2

Pionier/Ingenieur (Engineer)

Frontmechaniker, der verbündete Fahrzeuge ebenso gut reparieren wie feindliche Panzer zerstören kann. Bei weichen Zielen greifen Pioniere gern zu MPs.⁷⁸

Standardausrüstung:

Primary Weapon:	9A-91 Avtomat
Secondary Weapon:	M9
Gadget:	RPG7
Frag Grenades:	2

Sanitäter (Medic)

Der hippokratische Eid tritt bei diesen Fronthelfern, die mit Pillen und Defibrillatoren für Verbündete und einem leichten MG für alle anderen ausgestattet sind, ein wenig in den Hintergrund.⁷⁹

Standardausrüstung:

Primary Weapon:	PKM LMG
Secondary Weapon:	M9
Gadget:	None
Frag Grenades:	2

77| vgl. Knight 2010 198 f. sowie Siegismund GamesStar 04/2010, 58 f.

78| vgl. ebenda

79| vgl. ebenda

Aufklärer (Recon)

Aufklärer sind Meister der Tarnung und als solche spezialisiert darauf, Ziele per Präzisionsschuss auszuschalten, Fahrzeuge mit C4 zu sabotieren oder mittels spezieller Feldstecher Mörserschläge anzufordern.⁸⁰

Standardausrüstung:

Primary Weapon:	M24 Sniper
Secondary Weapon:	M9
Gadget:	DTN-4/C4 Explosives
Frag Grenades:	2

1.4.6.6. Dienstränge, Titel, Embleme und Punkte

Bereits in früheren Battlefield-Teilen führte DICE ein maßgebliches Rang- und Abzeichensystem für Taktik-Shooter ein und setzte so neue Standards in Sachen Ansporn im Bereich des Public-Gaming. Dieser Trend wird mit Battlefield: Bad Company 2 knallhart durch 50 Ränge, 40 Anstecker (Pins) und weitere 50 Aufnäher (Insignien), fortgesetzt.⁸¹

Die Bad Company 2 Ränge richten sich nach dem Army-Ranking-System inklusive der Zusätze Bronze, Gold, Silber und Platin.

Die Punkte und der Rangaufstieg

Punkte werden in Bad Company 2 über Aktionen erspielt, die sich nicht nur auf das Ausschalten von Gegnern beschränken. In Bad Company 2 gibt es zahlreiche Möglichkeiten um an Punkte zu gelangen. Der Hauptpunktestand ergibt sich aus den einzelnen Erfolgen auf dem Schlachtfeld. Belohnt wird auch die Reparatur von Fahrzeugen, das Aufmunitionieren von Spielkameraden, deren Wiederbelebung und viele andere Dinge. Die so erspielten Punkte fließen in ein Rangsystem ein, das insgesamt 50 Ränge umfasst wie z. B. Corporal Silber oder Master Seargent Gold. Für die ersten 22 dieser Ränge können Erweiterungen und Spezialisierungen erspielt werden, danach geht es nur noch um Punkte. Besonders hohe Scores lassen sich durch das Ergattern von Ansteckern und Aufnähern erreichen. Zusätzlich kann man auch noch Hundemarken (Dogtags) im Spiel sammeln.⁸²

80| vgl. Knight 2010, 203 f. sowie Siegismund GamesStar 04/2010, 58 f.

81| vgl. Weber PC Action 05/2010, 91 sowie Knight 2010, 228 ff.

82| vgl. ebenda und Weber PC Games 03/2010, 80

Die Hundemarken (Dogtags)

Erkennungsmarken oder auch Dogtags genannt, erhält man durch das „Messern“ der Gegner, d.h. den Gegner nicht zu erschießen, sondern ihn mit einem Messer zu töten. Je nachdem wie erfahren die Gegner sind die man „messert“, erhält man Dogtags in Bronze, Silber oder Gold.⁸³

Die Sterne (Stars)

Sterne oder auch Stars genannt erhält man für den Einsatz der Waffen und Fahrzeuge. Je nach dem wieviele „kills“ man mit einer Waffe oder einem Fahrzeug schafft erhält man Sterne in Bronze, Silber, Gold oder Platin.⁸⁴ Die Eigenschaften der Waffe bzw. des Fahrzeugs ändern sich dadurch allerdings nicht.

Die Pins (Medaillen/ Anstecker)

Die Anstecker oder auch Pins genannt sorgen bei Erhalt für hohe Punktzahlen. Um in den Genuss der begehrten Pins zu kommen, müssen verschiedene Voraussetzungen erfüllt werden. Diese lassen sich in fünf Kategorien einteilen: Erfolge für effizientes Vorgehen, für bestimmte Spielpraktiken, für geschicktes Vorgehen mit dem Fahrzeug, für unterstützenden Einsatz und für das gute Abschneiden in Runden.⁸⁵

In Bad Company 2 können Spieler insgesamt 40 reguläre Pins erspielen.

Die Aufnäher (Insignias)

Aufnäher oder auch Insignien genannt sind schwieriger zu erlangen und dementsprechend wertvoller. Sie erfordern u.a. den ausdauernden Einsatz auf dem Battlefield. Dazu zählt auf der einen Seite das Sammeln von „Kills“ in verschiedenen Variationen. Auf der anderen Seite gibt es Aufnäher, die nur zu erreichen sind, wenn man eine bestimmte Anzahl an speziellen „Pins“ sein Eigen nennen kann, oder alle Pins aus einer bestimmten Kategorie gesammelt hat.⁸⁶

83| vgl. Spiel: Battlefield: Bad Company 2

84| Knight 2010, 236

85| Knight 2010, 233 f.

86| Knight 2010, 234 f.

1.4.6.7. Die Fahrzeuge

Bad Company 2 enthält wie seine Vorgänger eine ganze Reihe von Fahrzeugen, 23 an der Zahl.⁸⁷ Darunter unter anderem verschiedene Panzerfahrzeuge wie M1A2 Abrams, M3A3 Bradley, T-90 und BMD3, sowie die Helikopter AH-64 Apache, UH-60 und Mil Mi-28 Havoc.⁸⁸ Zu Luft, zu Wasser und auf dem Land – Bad Company 2 bietet für jede Gelegenheit den richtigen fahrbaren Untersatz. Neu im Programm sind Innovationen wie der durch Spieler gesteuerte Helikopter, der zur Aufklärung eingesetzt wird.⁸⁹

1.4.6.8. Waffen, Gadgets und Spezialisierungen

In Bad Company 2 sind insgesamt 46 Waffen, 15 sogenannte Gadgets sowie 13 Charakterspezialisierungen (z.B. Medic Kit, Engineer Kit, etc.) enthalten. Ein Gadget (Deutsch: Sondervorrichtung) ist eine besondere Form von Unlock im Spiel Bad Company 2. Gadgets werden beim Erreichen einer bestimmten Punktzahl zusätzlich zu den Waffen im Spiel freigeschaltet.⁹⁰

In jedem Level gibt es nämlich neues Equipment zu finden und die Auswahl lässt kaum Wünsche offen. Von verschiedenen Sturmgewehren über Schrotflinten bis zu Scharfschützengewehren und Sprengsätzen bietet Bad Company 2 alles, was irgendwie kracht und rumst. Alle gefundenen Waffen dürfen innerhalb des Levels an bestimmten Versorgungspunkten untereinander getauscht werden, je nachdem, was man gerade gebrauchen kann.

Durch die umfangreichen Auswahloptionen ergeben sich laut den Spielentwicklern insgesamt 15.000 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten.⁹¹ Um die volle Bandbreite zu erhalten, müssen sich Spieler jedoch ranhalten. Nur ein Teil der Waffen ist sofort verfügbar. Der Rest muss pro Klasse als sogenanntes Unlock freigespielt werden. Das bedeutet, die Waffen sind erst ab einer bestimmten Punktzahl verfügbar.⁹²

1.4.6.9. Die Spielmodi

Die Karten in Bad Company 2 sind in insgesamt vier Modi spielbar, von denen vier beim Release enthalten waren. Der Modus Onslaught wurde nachträglich ins Spiel integriert, ist jedoch nur auf der Spiele-Konsole (X360 oder PS3) verfügbar.

87 | vgl. Knight 2010, 70 ff.

88 | vgl. Krauß PC Games Powerplayer 08-09/2010, 56 f.

89 | vgl. Weber PC Games 03/2010, 80 sowie Siegmund GamesStar 04/2010, 59

90 | vgl. Krauß PC Games Powerplayer 08-09/2010, 52 f.

91 | vgl. ebenda

92 | vgl. Knight 2010, 24 ff. sowie Weber PC Action 04/2010, 76

1. Conquest
2. Rush
3. Squad Rush
4. Squad Deathmatch

Conquest (Eroberung)

Als Eroberungsmodus oder Conquestmode wird ein Spieltyp bezeichnet, bei dem menschliche Spieler im Internet oder über Lan gegeneinander antreten. Zwei Teams kämpfen um Kontrollpunkte auf der Karte. Ziel dabei ist es, die Punkte des Gegners auf 0 zu bringen, bzw. vor Ablauf der Zeit mehr Punkte übrig zu haben, als das gegnerische Team.

Dabei müssen Flaggenpunkte (Fahnen) eingenommen werden, wenn eine Fraktion eine bestimmte Anzahl Flaggenpunkte erobert hat, liegt die andere im sog. Ticketbleed, d.h. das Team verliert nicht nur durch das Ausschalten der Teammitglieder Punkte, es wird auch in einem konstanten Zeitraum ein Punkt abgezogen. Dieser Spielmodus ist wohl der in Battlefield meist geschätzte und populärste Spielmodus.⁹³

Rush

Gekämpft wird immer um Kisten, wobei ein Team auf deren Zerstörung hinarbeitet und eins auf deren Verteidigung.

Ersteres, das angreifende Team, besitzt 100 Punkte, nach deren Verlust es das Spiel verliert. Pro getöteten, nicht wiederbelebten Spieler entsteht ein Verlust von einem Punkt. Das Ziel ist es, 8 Kisten, aufgeteilt auf 4 Basen, zu zerstören. Dies geschieht entweder durch Platzieren eines Sprengsatzes, was jedem Spieler einfach durch „Aktivieren“ der Kisten möglich ist, oder, indem man den Kisten z.B. durch Panzergeschosse oder C4 Schaden zufügt. Nach Zerstören der Kisten in einer Basis erhält das Team Punkte zurück und kann die nächste Basis angreifen.

Das verteidigende Team besitzt einen unendlichen Punktevorrat und gewinnt durch das Senken der gegnerischen Punkte auf 0.⁹⁴

Squad Rush

Squad Rush ist ein Spielmodus, der ähnlich wie der Modus Rush aufgebaut ist. Der große Unterschied besteht in den Teams, die wesentlich kleiner ausfallen. Nur zwei Squads à vier Spieler kämpfen gegeneinander.⁹⁵

93 | vgl. Weber PC Games 03/2010, 80 sowie Knight 2010, 197 f.

94 | vgl. ebenda

95 | vgl. ebenda

Squad Deathmatch

Squad Deathmatch ist ein Spielmodus, bei dem 16 Spieler aufgeteilt in vier Squads gegeneinander antreten. Die Bildung von Teams erfolgt dabei nicht. Es spielt also immer ein Squad gegen drei andere und die Runde ist beendet, sobald ein Squad 50 Abschüsse erreicht hat. Ein Medic (Sanitäter), der Spieler wiederbeleben und damit den Punkteverlust reduzieren kann, ist deshalb Pflicht. Gekämpft wird im Infanterie- Modus (Bodenangriff) und die Squads starten an zufälligen Positionen auf der Karte, auf der nur ein einziges gepanzertes Fahrzeug zur Verfügung steht.⁹⁶

Innerhalb der einzelnen Modi unterscheidet sich die spielbare Fläche der enthaltenen Karten stellenweise deutlich.

1.4.6.10. Jugendeignung/ Altersfreigabe

Bad Company 2 ist das erste Battlefield von DICE, das ein wirklich düsteres Szenario vermittelt und sich gezielt an ältere Spieler richtet. Das klassische Stein-Schere-Papier-Prinzip aus Kämpfen am Boden, mit Fahrzeugen und Flugzeugen wird zwar beibehalten, doch einige Punkte sind anders. Die Atmosphäre ist düster und es ist Blut zu sehen.⁹⁷ Anders als die Vorgänger richtet sich Battlefield: Bad Company 2 an erwachsene Spieler. Daher bekam Bad Company 2 eine Einstufung USK 18.⁹⁸ Alle anderen Battlefields sind in Deutschland ab 16 Jahren zugelassen.

1.4.6.11. Realitätsbezug/ Realismus

Das Buddy-Movie-Konzept wird von den Dice-Entwicklern perfekt umgesetzt. Sie bringen völlig unterschiedliche Charaktere in eine scheinbar ausweglose Situation und würzen diese mit jeder Menge Humor.⁹⁹ Das ist es auch, was Bad Company 2 von den vielen anderen Vertretern des Genres abhebt. Die Charaktere hat man bereits nach wenigen Spielminuten ins Herz geschlossen. Sie ärgern sich gegenseitig in den Zwischensequenzen, unterhalten sich inmitten des Dschungels plötzlich über Football oder kommentieren die Situationen oft mit coolen Sprüchen. So erscheinen die Charaktere der B-Company deutlich menschlicher, als all die stocksteifen Pixelsoldaten in den meisten anderen Ego-shootern. Die enorm vielen Zwischensequenzen, welche die Charaktere ebenfalls zeichnen, unterstützen diesen Effekt noch zusätzlich.

Am Anfang und am Ende jeder Mission, genau wie immer wieder zwischendurch, zeigen die Entwickler solche Sequenzen. Besonders real wirken dabei die Kame-

96| vgl. Weber PC Games 03/2010, 80 sowie Knight 2010, 197 f.

97| vgl. battlefieldbadcompany2.com/de: Videos, 01. August 2010

98| vgl. Spiel: Battlefield: Bad Company 2

99| vgl. Weber PC Action 04/2010, 73

rafahrten, Emotionen und Dialoge der Figuren, man glaubt teilweise sogar einen Film vor sich zu haben, so fesselnd und mitreißend ist das Spiel und die Geschichte inszeniert.¹⁰⁰

Aber Bad Company 2 besteht ja nicht nur aus Zwischensequenzen. Das Abenteuer von Marlowe und Co. führt in vier große Gebiete, nämlich die eisige Einöde Alaskas, Dschungel, Wüste und Stadtgebiete.¹⁰¹

In Bad Company 2 zieht man idealerweise in einer kleinen Gruppe in die Schlacht – in einem Squad. Bis zu vier Spieler bilden ein solches Squad. Die Spieler müssen sich untereinander helfen und bekommen dazu auch die entsprechenden Hilfsmittel.¹⁰²

Der vom Spieler gesteuerte Soldat kann praktisch jede Aufgabe ausführen: Als Scharfschütze ist er genauso gut wie beim Werfen von Granaten, Anbringen von Sprengstoff oder dem Steuern von Panzern und Helikoptern.

Zum Beispiel zeigt eine Szene in einem Schneesturm den Spieler in der Rolle des Marlowe, welcher zu seinen Kollegen gelangen soll. Falls er dabei allerdings zu lange in der Kälte bleibt, kippt Marlowe (der Spieler) um und wird zum Tiefkühl-Soldaten. Deshalb kämpft man sich von Hütte zu Hütte oder steckt Holzschuppen in Brand, um sich an den Feuerstellen zu wärmen. Oder aber man sitzt auf der Ladefläche eines LKWs und muss die Verfolger auf Distanz halten, bis am Ende ein Helikopter versucht, den Spieler mitsamt einem Tunnel zu zerlegen.

Der Spieler kann selbst das Steuer in die Hand nehmen und fährt mal Panzer und zerbombt ganze Dörfer oder liefert sich mit einem Jeep eine hitzige Verfolgungsjagd auf einer vereisten Serpentinstraße. Hektisch, laut, nervenaufreibend, aber bis ins Kleinste durchchoreografiert, sodass der Realismusfaktor keinen Zweifel offen lässt.¹⁰³

All der Bombast basiert auf sehr gut aufeinander abgestimmten Skripts. Selten geschieht in Bad Company 2 etwas zufällig, selbst wenn man den gesamten Level mit Granaten in eine Kraterlandschaft verwandelt, ändert sich das Drehbuch dadurch nicht.

Die Gegner erscheinen, durch das Skript bedingt, immer an derselben Stelle – was aber nur auffällt, wenn man einen Checkpoint mehrmals besuchen muss – sie agieren nicht immer schlau und gleichen sich auf Dauer, manchmal bleiben auch getötete Schurken im Boden hängen, was zu seltsamen Animationen führt. Beides kommt eher selten vor und bei den ständigen Explosionen, schreienden Kameraden, einstürzenden Gebäuden und der hohen Geschwindigkeit, in der die Gefechte ablaufen, fällt das eh kaum auf.¹⁰⁴

Die Widersacher schleudern dem Spieler Granaten entgegen, suchen Deckung, oder versuchen auch mal den Spieler zu umrunden, um sich hinterrücks anzuschleichen, ihr Verhalten gleicht dem realer feindlicher Soldaten oder Terroristen. Dazu kommt, dass die drei Teamkameraden den Spieler tatkräftig unterstützen.

100 | vgl. Weber PC Games 03/2010, 76 f.

101 | vgl. Weber PC Action 03/2010, 49

102 | vgl. Graf Gamestar 04/2010, 57

103 | vgl. Weber PC Games 03/2010, 77 f.

104 | vgl. Weber PC Action 04/2010, 74

Wichtige Ziele, wie etwa ein feindlicher Panzer oder eine Geschützstellung, bleiben zwar immer dem Spieler überlassen, doch Standardgegner nehmen die Mitstreiter genauso effektiv aufs Korn.¹⁰⁵

Die Entwickler lassen dem Spieler oft genug Freiheit, sich selbst einen Weg durch das Level zu suchen. Natürlich ist und bleibt *Bad Company 2* ein lineares Spiel, sodass sich der Weg durch die Karten wie ein Schlauch von einem Punkt zum anderen windet. Dieser fällt aber breit genug aus, dass man durchaus hier und da vom Idealweg abweichen kann, um eigene Methoden zur Erfüllung der Mission auszuprobieren.¹⁰⁶

1.4.7. Call of Duty: Modern Warfare 2

Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Entwickler:	Infinity Ward
Publisher:	Activision
Altersfreigabe:	USK: 18 PEGI: 18 (ungekürzte Fassung indiziert)
Veröffentlichung:	10. November 2009

Intro

Imran Zahkaev ist tot. Dem einstigen atombombenden Terroristenführer konnte in „*Call of Duty: Modern Warfare 1*“ unter großen Gefahren und mit Hilfe von russischen Verbündeten das Handwerk gelegt werden. Doch dadurch ist die Welt nicht sicherer geworden. Denn was Imran Zahkaev nicht gelungen ist, schafft sein Nachfolger, nämlich Tod und Zerstörung in die USA zu bringen. Mit Vladimir Makarov haben die russischen Ultranationalisten einen neuen, noch skrupelloseren Anführer gefunden. Erneut müssen sich die Kräfte internationaler Spezialeinheiten zusammenfinden, um den psychopathischen Terroristen und seine Hintermänner dingfest zu machen.¹⁰⁷

105 | vgl. Weber PC Games 03/2010, 79 f.

106 | vgl. ebenda

107 | vgl. Trier GameStar 01/2010, 50 f.

1.4.8. Untersuchung der Elemente des Spiels

1.4.8.1. Die Story

Der Einzelspieler-Kampagne stellt die direkte Fortsetzung zu Call of Duty 4: Modern Warfare dar und setzt fünf Jahre später ein. Wie schon in Teil 1 ist das Spiel in drei Akte unterteilt.

Imran Zhakaev gilt in Russland als Märtyrer und wird von den Ultranationalisten als Held gefeiert. Das Spiel beginnt in Afghanistan mit dem US Army Ranger Joseph Allen. Beeindruckt von seinen Leistungen rekrutiert der Kommandeur der Task-Force 141 General Shepherd ihn für einen CIA-Undercover-Einsatz. Mit dem Alias Alexei Borodin wird er in die Organisation von Vladimir Makarov eingeschleust. Während eines Anschlags auf den Flughafen in Moskau wird er von Makarov getötet und als Sündenbock zurückgelassen. Zum gleichen Zeitpunkt infiltrieren Captain „Soap“ MacTavish und Sgt. Gary „Roach“ Sanderson des Special Air Service einen Luftwaffenstützpunkt in Kasachstan, um ein IFF-Modul der Raumüberwachung NORADs aus einem abgestürzten US-Satelliten zu bergen.

Im Glauben gelassen, dass der Terroranschlag mit amerikanischer Unterstützung geschehen ist, startet Russland massive Luftangriffe gegen die USA und eine Invasion der Ostküste der Vereinigten Staaten. Der Spieler - in Form des Private James Ramirez - verteidigt daraufhin Washington D.C. während die Task-Force 141 in den Favelas von Rio de Janeiro nach Informationen zur Ergreifung Makarovs sucht. Da sich alle Spuren im Nichts verlaufen, entscheidet sich MacTavish den Gefangenen 627, den meist verhassten Feind Makarovs aus einem russischen Gulag zu befreien, um ihn als Köder zu nutzen. Mit Unterstützung der Navy SEALs gelingt es der Task-Force, die als Vorposten dienenden Ölbohrplattformen zu überwinden und in das Gefängnis einzudringen. Der Gefangene erweist sich als Captain Price, die Flucht gelingt mit einer SPIE-rig Extraktion.

Um den Krieg zwischen den USA und Russland zu beenden, entschließt sich Price eigenmächtig ein russisches Atom-U-Boot zu kapern, um eine Interkontinentalrakete über der Erdatmosphäre von Washington D.C explodieren zu lassen. Der dadurch ausgelöste elektromagnetische Impuls zerstört die in der Nähe befindliche Raumstation sowie die Elektronik der Konfliktparteien am Boden. Die Einheit von Ramirez begibt sich daraufhin zum Weißen Haus, um einen Luftschlag der US Air Force auf ihre Stellung zu verhindern.

Um Makarov zu fassen, trennt sich die Task Force, und infiltriert zwei vermeintliche Verstecke. Roach und Ghost untersuchen ein Haus und finden wertvolle Information, die sie näher an ihr Ziel bringen. Bei der anschließenden Evakuierung werden sie von General Shepherd getötet und verbrannt. Dieser will die Task-Force 141 auslöschen, damit niemand erfährt, dass er es war, der Makarov anheuerte. Price und MacTavish können dem Hinterhalt entkommen und entscheiden sich Shepherd zu töten. Die als Kriegsverbrecher gebrandmarkten Soldaten können mit Makarovs Hilfe Shepherd aufspüren und nach einer Verfolgungsjagd in Afghanistan stellen. Dieser offenbart seine wahren Motive: Die in Call of Duty 4 durch eine Atombombe getöteten Marines verlangten seiner Meinung nach Vergeltung. Im Nahkampf mit einem Messer verwundet, muss MacTavish mitansehen wie She-

pherd gegenüber Price die Oberhand gewinnt. Im letzten Augenblick zieht Soap das Messer aus seinem Körper und tötet Shepherd mit einem gezielten Wurf. Die als Himmelfahrtskommando deklarierte Mission endet damit, dass Nikolai – ein alter Bekannter – die Verletzten findet und rettet.¹⁰⁸

1.4.8.2. Der Sound

Modern Warfare 2 bietet eine exzellente 5.1 Dolby Surround Soundkulisse, die sich geradezu in die Gehörgänge einbrennt und dass ist nicht nur der Verdienst von Filmkomponist Hans Zimmer, der dank seiner gelungenen Musikuntermalung intensive Kontraste mit Gänsehautgarantie zaubert.

Washingtons Straßen gleichen einem riesigen Trümmerfeld – überall brennt es, überall wird geschossen, die Männer schreien sich gegenseitig Befehle zu und darunter liegt schon fast ruhige, getragene Musik – Weltuntergangsstimmung vom Feinsten.¹⁰⁹

Gänsehaut ganz anderer Art bekommt man im Sitz eines „Little Bird“ - Helikopters, der sich im Anflug auf einen russischen Gulag befindet. Grauenvoll hölzern erklingt die Stimme eines weiteren Hubschrauberpiloten aus dem Kopfhörer, welche den Beschuss eines Wachtums ankündigt.¹¹⁰

Die fantastische Gesamtatmosphäre lässt die Aufträge in den Vereinigten Staaten besonders frisch, stimmig und ungeheuer bedrohlich wirken. Dazu kommt eine bombastische Soundkulisse, die mit brachialen Waffengeräuschen, einer sehr guten Vertonung, satten, echt klingenden Schüssen und heftigen Explosionen oder auch markerschütternden Schreien sterbender Soldaten, das akustische Inferno vervollständigen.¹¹¹

Hans Zimmer (Gladiator & Der König der Löwen - Soundtrack), der erstmals die Musik für ein Videospiel beigesteuert hat, verleiht jeder Mission, jedem Intro, jeder Zwischensequenz durch seine untermalenden Klänge zusätzliche Würze von herausragender Qualität.¹¹²

Einzig die deutsche Sprachausgabe überzeugt im direkten Vergleich mit der Originalfassung nicht, vor allem dem Zigarren paffenden „Soap“ MacTavish hätte eine etwas männlichere Stimme besser zu Gesicht gestanden, aber im ganzen pompösen Lärm, der brillant inszenierten kleineren Gefechte und größeren Schlachten, fällt das kaum mehr auf.¹¹³

108 | vgl. Spiel: Call of Duty: Modern Warfare 2

109 | vgl. Krauß/Opl PC Action 01/2010, 77

110 | vgl. Schmitz Gamestar 01/2010, S. 54

111 | Krauß PC Games 13/2009, S. 64

112 | vgl. ebenda

113 | Krauß/Opl PC Action 01/2010, 77

1.4.8.3. Die Grafik

Grafisch ist Call of Duty Modern Warfare 2 ganz weit vorne. Wie der nun schon zwei Jahre ältere Vorgänger basiert das Spiel auf dem gleichen Grafikmotor, sieht aber durch höhere Detaildichte und überarbeitete Animationen besser aus. Insbesondere die Spielumgebungen fallen positiv auf: in den düsteren Gebieten, wie etwa einem alten Gefängnis, sieht alles extrem stimmungsvoll aus. Besonders gut gemacht sind die vielen stimmigen Kleinigkeiten: Quietschbunte Klebefiguren, die munter auf dem Armaturenbrett wippen, um die Schulter geschnallte Waffen, die bei jeder Bewegung wackeln, schreiende Zivilisten, die auf den Straßen durch die Gegend laufen, oder schlicht wie makaber und glaubwürdig das Blut nach Treffern der Spielfigur über den Bildschirm schmiert.¹¹⁴

Die Umgebung in Modern Warfare 2 ist nicht nur liebevoll gestaltet und belebt, sondern auch wesentlich größer und offener als im Vorgängerteil. Das „Schlauchdesign“, in dem es nur einen einzigen Weg zum Levelende gab, ist nicht mehr so beschränkt und zwingend wie in früheren Call of Duty - Teilen.

Teils auffallend technische Unzulänglichkeiten, wie statische Pflanzen und Schatten, matschige Texturen oder mehrmals wiederkehrende Charakter-Modelle, fallen im Action- Feuerwerk nicht weiter auf, denn Hingucker werden in Form von gleißendem Funkenflug, Partikel- und Raucheffekten, Licht/Schatten-Spielereien, herumfliegenden Papierfetzen sowie Staub, Dreck und Schnee sowie massiven Detonationen mehr als genug geboten.¹¹⁵

Die absolut flüssigen Animationen springen direkt ins Auge und gleichen einem Actionfilm aus Hollywoods Schmiede. Die Synapsen werden in einen regelrechten Freudentaumel versetzt: „Es wird zu Boden geworfen, gestrauchelt und geschlittert, hingefallen, aufgestanden, gesprungen, blind über die Schulter gefeuert, abgeseilt und geklettert“¹¹⁶ und das alles in einer einzigartigen technischen Brillanz.

1.4.8.4. Die Charaktere

In Modern Warfare 2 schlüpfte man nicht nur in die Haut eines einzigen Soldaten, sondern sogar in vier verschiedene. Zu Joseph Allen kommt noch der SAS - Soldat Gary „Roach“ Sanderson hinzu. Ein weiterer spielbarer Charakter ist ein US- Ranger namens James Ramirez und sogar John „Soap“ MacTavish, welcher der Hauptheld von Modern Warfare 1 war. Der Mann vom englischen SAS (Special Air Service) ist in diesem Teil hauptsächlich ein computergesteuerter Begleiter, jedoch muss er in den letzten drei Missionen der Kampagne wieder alles zum Guten wenden.¹¹⁷

114 | vgl. Schmitz Gamestar 01/2010, 54

115 | vgl. Krauß PC Games 13/2009, 64

116 | Krauß/Opl PC Action 01/2010, 77

117 | vgl. Matschijewsky/Siegismund Gamestar 01/2010, 52

Die Task Force 141

Captain Price

Captain John Price, Rufzeichen Bravo- Six, ist ein englischer Charakter und Mitglied des britischen SAS (Special Air Service: Eine Spezialeinheit der Britischen Armee). Er trägt oft eine modifizierte M4A1 (Sturmgewehr) und ein Barret während der Einsätze.

Price wurde das erste Mal in Call Of Duty Modern Warfare 1 vorgestellt. In Modern Warfare 2, das fünf Jahre nach Teil 1 spielt, wurde er in einem russischen Gulag (russisches Synonym für: Zwangsarbeitslager, Straflager, Gefängnis oder Verbannungsort¹¹⁸) gefangen gehalten. Nach seiner Befreiung wird er der „Field Commander“ der Task Force 141.

Ihn verbindet eine Vorgeschichte mit dem damals noch Sergeant „Soap“ MacTavish, dem er bei einem früheren Einsatz das Leben rettete.¹¹⁹

John MacTavish alias „Soap“

Er gehört wohl zu den Besten und Stärksten. John „Soap“ MacTavish ist ein schottischer Charakter und wohl einer der Hauptcharaktere der Call Of Duty Modern Warfare- Reihe. Er dient dem Team als Scharfschütze und Sprengstoffexperte und in Modern Warfare 2 als Captain ist er der kommandierende Offizier von Gary Sanderson (der hauptspielbare Charakter in Modern Warfare 2).

Er spielt die Hauptrolle während der ultranationalistischen Krise, ist ein Newcomer des britischen SAS und ein Teil von Captain Price's Bravo- Team. In Modern Warfare 2 ist MacTavish ein nichtspielbarer Charakter, anders als in Modern Warfare 1, jedoch übernimmt man in den letzten drei Level erneut die Rolle des „Soap“ MacTavish.¹²⁰

Gary „Roach“ Sanderson

Gary „Roach“ Sanderson ist der hauptspielbare Charakter in Modern Warfare 2. Er ist Sergeant und Mitglied der multinationalen Task Force 141, unter dem Kommando von Captain John „Soap“ MacTavish. Gary operiert auch im Hintergrund während der Invasion der United States im Jahr 2016 durch die Russen.¹²¹

118 | vgl. Wikipedia.de: Gulag, 07. Juli 2010

119 | vgl. Callofduty.wikia.com: John Price, 08. Juli 2010

120 | vgl. Callofduty.wikia.com: John „Soap“ MacTavish, 08. Juli 2010

121 | vgl. Callofduty.wikia.com: Gary „Roach“ Sanderson, 08. Juli 2010

Simon „Ghost“ Riley

Er ist in aller Munde und schlägt sich mit durch die Abschnitte von Modern Warfare 2. Lieutenant Simon „Ghost“ Riley ist ein britischer Charakter. Er ist der zweite Kommander der Task Force 141, sein Markenzeichen ist die frechgrinsende Totenkopfmaske und die dunkelrote Sonnenbrille, die er während der Einsätze trägt. Neben dem Auftritt in Modern Warfare 2, gibt es den Comic „Ghost“ zu lesen, welcher eine beeindruckende Hintergrundgeschichte über „Ghost“ liefert.¹²²

Die US Army Rangers

General Shepherd

Lieutenant General Shepherd ist ein Offizier der United States Army in Call of Duty: Modern Warfare 2, der die Task Force 141 und die Shadow Company kommandiert. Er beginnt als ein unterstützender Charakter für den Spieler, nur um sich selbst im Laufe des Spiels als Hauptgegner zu offenbaren.¹²³

Private James Ramirez

Private James Ramirez ist ein spielbarer Charakter und der zweite Protagonist der Kampagne in Call Of Duty: Modern Warfare 2. Ramirez wird in Wolverines Mission vorgestellt, wo er neben Sergeant Foley und Corporal Dunn in der ersten Bataillon des 75. Regiments dient, dem Hunter Two- One. Ramirez ist wahrscheinlich der Ersatz für Joseph Allen, welcher für die Task Force 141 rekrutiert wurde.¹²⁴

Private First Class (PFC) Joseph Allen

Der aus Ithaca, New York stammende PFC Joseph Allen aka Alexei Borodin, ist der spielbare Charakter und Hauptprotagonist am Anfang von Call Of Duty: Modern Warfare 2. Er wird in der Mission „S.S.D.D.“ vorgestellt, wo er Sergeant Foley hilft lokale afghanische Widerstandskämpfer auf der Firebase Phoenix in Afghanistan zu trainieren. Er durchläuft später die Auswahlphase für die Task Force 141, nach der er von Shepherd für einen Undercover- Einsatz in Vladimir Makarov's Terrorzelle ausgewählt wird, unter dem Decknamen Alexei Bordoni.¹²⁵

122 | vgl. Callofduty.wikia.com: Simon „Ghost“ Riley, 08. Juli 2010

123 | vgl. Callofduty.wikia.com: Shepherd, 08. Juli 2010

124 | vgl. Callofduty.wikia.com: James Ramirez, 08. Juli 2010

125 | vgl. Callofduty.wikia.com: Joseph Allen 08. Juli 2010

Sergeant Foley

Seargant Foley is ein US Army Ranger und der agierende Kommander von Hunter Two- One, des ersten Bataillon des 75. Ranger Regiments.

Seargant Foley wird ebenfalls in der Mission „S.S.D.D.“ vorgestellt, wo er mit PFC Joseph Allen Widerstandskämpfer trainiert.

Nachdem PFC Allen für die Task Force 141 ausgewählt wurde, werden Foley und sein Squad zur Rettung von BFC- One eingesetzt, die in einer Militz- stadt gefangen gehalten werden.¹²⁶

Corporal Dunn

Corporal Dunn ist ebenfalls ein US Army Ranger und Mitglied von Hunter Two- One, erstes Bataillon, 75. Ranger Regiment, der unter dem Kommando von Seargant Foley kämpft.

In Afghanistan kämpfte er 2016 gegen die OpFor Streitkräfte (Opposing Forces: eine militärisch- politische Kraft, Hauptgegner in Call Of Duty: Modern Warfare 1) und war bei dem Eröffnungsangriff des russisch- amerikanischen Krieges dabei.¹²⁷

Colonel Marshall

Colonel Marshall ist ein Offizier und Field Commander in der United States Army. Er ist einer der wenigen Figuren in Modern Warfare 2, dessen Rang nicht im Spiel abgekürzt wird, ähnlich wie bei General Shepherd, Captain Price oder Captain Mac Tavish.¹²⁸

Die Ultranationalisten

Vladimir Makarov

Vladimir Roman Makarov ist ein russischer Charakter und der Anführer der ultranationalistischen Terrorzelle und damit einer der Hauptgegner in Call Of Duty: Modern Warfare 2.¹²⁹

126| vgl. Callofduty.wikia.com: Foley, 08. Juli 2010

127| vgl. Callofduty.wikia.com: Dunn, 08. Juli 2010

128| vgl. Callofduty.wikia.com: Marshall, 08. Juli 2010

129| vgl. Callofduty.wikia.com: Vladimir Makarov, 08. Juli 2010

1.4.8.5. Die Charakterklassen

Das „Klasseneditor“ - Menü von Modern Warfare 2 enthält einige drastische Unterschiede, aber auch ein paar Gemeinsamkeiten zum Menü vom Vorgängerspiel Call Of Duty 4: Wold at War. Die Spieler können nun zwischen einer „primär Waffe“ (Sturmgewehr, SMG, LMG, Scharfschützengewehr oder das Schutzschild) und einer „sekundären Waffe“ (Maschinen Pistole, Handfeuerwaffe, Schrotflinte oder Raketenwerfer) wählen. Der Granaten Steckplatz ist nun der Equipment- Steckplatz und enthält Splittergranaten, Semtex, Wurfmesser, Taktische Zusätze (Fackeln), Stoßschild, Breitschwert und C4.

Hat der Spieler Primär- und Sekundärwaffe gewählt, kann er noch drei „Perks“ (Vergünstigungen/ Spezialfähigkeiten/ Extras) und vier „Deathstreaks“ (Todesserie) wählen.¹³⁰

„Perks“ sind Multiplayer- Modifikationen, die das Spiel passiv beeinflussen und weitere benutzerdefinierte Einstellungen der Klassen ermöglichen. Sie beeinflussen verfügbare Geräte (Equipment), die Wirksamkeit der Ausrüstung des Spielers, die Nützlichkeit der Ausrüstung des Feindes (Gegners) und die physikalischen Eigenschaften des Spielercharakters.

Die Spieler können auch verbesserte „Pro“- Versionen von „Perks“ entsperren, indem sie bestimmte Anforderungen erfüllen, während sie diese „Perks“ benutzen.

¹³¹

Die „Perks“ sind in drei Gruppen unterteilt, genannt: „Tier 1“, „Tier 2“ und „Tier 3“. Aus denen man je einen „Perk“ wählen kann.

„Deathstreaks“ sind ein Zusatz, der zum ersten mal in Modern Warfare 2 vorgestellt wird. Sie bieten einzigartige Fähigkeiten, die aber in ihrer Wirksamkeit begrenzt sind. „Deathstreaks“ geben dem Spieler eine kleine Hilfestellung, falls man eine bestimmte Anzahl von Todesserien erleidet, ohne selbst einen Abschuss zu erzielen. Man darf dann u.a. auf „Schmerzmittel“ zurückgreifen oder beim Wiedereinstieg (respawn) einen temporären Gesundheitsbonus nutzen oder mit „Trittbrettfahrer“, dem Gegner die Ausrüstung stehlen.¹³² Ist einmal ein „Deathstreak“ ausgewählt, bleibt er für den Rest der Lebenszeit aktiv. Mit dem „Tod“ erlischt der gewählte „Deathstreak“.¹³³

In der ersten, dritten, fünften, siebten und neunten Ansehensstufe ist es möglich neue Klassen freizuschalten.

Neben den „Perks“ und „Deathstreaks“ gibt es auch noch die „Killstreaks“. Einen „Killstreak“ oder eine Abschusserie erreicht man, indem man drei oder mehr Abschüsse in Folge schafft ohne zu „sterben“. In Modern Warfare 2 bekommt der Spieler verschiedene Belohnungen, abhängig von der Länge der Abschusserie. Die Spieler können bis zu drei „Killstreak“- Belohnungen wählen, welche sie sich verdienen können, vielmehr als nur die standardmäßigen drei.

Am Anfang kann der Spieler nur UAV (Drohne), Care Package (Vorräte) und Pre-

¹³⁰ | vgl. Callofduty.wikia.com: Create A Class, 09. Juli 2010 sowie Brady Games 2009, 149

¹³¹ | vgl. Callofduty.wikia.com: Perks, 10. Juli 2010 sowie Brady Games 2009, 152

¹³² | vgl. Krauß/Opl PC Action 01/2010, 80

¹³³ | vgl. Callofduty.wikia.com: Deathstreak, 10. Juli 2010

dator Missile (Predator Rakete) benutzen, mit der Möglichkeit je ein neues „Killstreak“ in jedem der folgenden Level: 10, 15, 23, 35, 47, 51, 55, 59, 63, 66, 68, und 69 zu entsperren. Alle „Killstreak“-Belohnungen werden in Level 69 automatisch entsperrt. Wenn ein „Killstreak“ von acht oder höher benutzt wird, erscheint ein Ausrufezeichen über dem Kopf des Spielers, welches alle anderen Spieler informiert und zeigt, welcher „Killstreak“ benutzt wird.

„Killstreaks“ die den gleichen Betrag nutzen, können nicht beide verwendet werden, sondern nur der eine oder der andere. Z. B. : Mit einer Abschusserie von 4 kann man „Vorräte“ oder aber „Konter Drohne“ benutzen, aber nicht beide.¹³⁴

Vorgefertigte Klassen

Seit man den Klasseneditor eingeführt hat, gibt es auch 5 vorgefertigte Klassen für den Spieler in Modern Warfare 2, die er nutzen kann, bevor er den Klasseneditor freigeschaltet hat.

Zur Auswahl stehen beispielsweise „First Recon“ mit einem UMP45 oder einem Nachtsichtgerät, mit einer 44er Magnum oder einem taktischen Messer und drei „Perks“, wie Marathon, Lightweight und Ninja.

Wenn der Spieler einen dieser „Perks“ zu einer verbesserten „Pro“-Version macht, dann wird dieser auch in den vorgefertigten Klassen zur „Pro“-Version. Vorgefertigte Klassen lassen aber sich nicht anpassen oder bearbeiten.¹³⁵

Vorgefertigte Klassen in Call of Duty: Modern Warfare 2 sind:

1. Grenadier
2. First Recon (Aufklärer)
3. Overwatch (Überwacher)
4. Scout Sniper (Scharfschütze)
5. Riot Control (Ordner)

Grenadier

Standardausrüstung:

Primary:	FAMAS w/ Grenade Launcher
Secondary:	SPAS-12 Silenced
Equipment:	Frag Grenade
Special Equipment:	Stun Grenade
Perk 1:	Scavenger
Perk 2:	Stopping Power
Perk 3:	Commando

¹³⁴ | vgl. [Callofduty.wikia.com: Killstreak](http://Callofduty.wikia.com:Killstreak), 10. Juli 2010 sowie Brady Games 2009, 150

¹³⁵ | vgl. [Callofduty.wikia.com: Pre Made Classes](http://Callofduty.wikia.com:Pre Made Classes), 10. Juli 2010 sowie Krauß PC Games 13/2009, 68

Deathstreak: Copycat

First Recon

Standardausrüstung:

Primary: UMP-45 w/ Holographic
Secondary: .44 Magnum Tactical Knife
Equipment: Semtex
Special Equipment: Flash Grenade
Perk 1: Marathon
Perk 2: Lightweight
Perk 3: Ninja
Deathstreak: Final Stand

Overwatch

Standardausrüstung:

Primary: L86 LSW Bling (Red Dot Sight and Grip)
Secondary: AT4
Equipment: Semtex
Special Equipment: Flashbang
Perk 1: Bling
Perk 2: Danger Close
Perk 3: SitRep
Deathstreak: Painkiller

Scout Sniper

Standardausrüstung:

Primary: Barrett .50cal Bling (Heartbeat Sensor and FMJ)
Secondary: USP.45 Silenced
Equipment: Tactical Insertion
Special Equipment: Smoke Grenade
Perk 1: Bling
Perk 2: Cold-Blooded
Perk 3: Scrambler
Deathstreak: Copycat

Riot Control

Standardausrüstung:

Primary:	Riot Shield
Secondary:	PP2000 Akimbo
Equipment:	Blast Shield
Special Equipment:	Stun Grenade
Perk 1:	Marathon
Perk 2:	Hardline
Perk 3:	Commando
Deathstreak:	Painkiller

1.4.8.6. Dienstränge, Titel, Embleme und Punkte

Das Ranking- System (Dienstränge) funktioniert in der gleichen Weise, wie die Vorgängerspiele: Durch Leistungen im Spiel werden Erfahrungspunkte gesammelt (XP), mit denen der Spieler insgesamt 70 Ränge aufsteigen kann und nach und nach mehr Waffen und Zubehör sowie einige neue Eigenschaften freischalten kann.¹³⁶

In Modern Warfare 2 gibt es 70 Ränge und 10 Prestige- Ränge (Ansehensränge) die zu erreichen sind. Modern Warfare 2 benutzt das Army- Ranking- System. Z.B.: Für de Rang des „Private 3“ (Level 3) benötigt man 1700 XP oder für Major 1 (Level 43) braucht man 800300 XP.

Hat der Spieler Rang 70 abgeschlossen, kann er sich für den Prestige-Modus entscheiden. Er startet dann erneut bei Rang eins und verliert alle freigeschalteten Waffen und Ausrüstungsgegenstände, bekommt jedoch anstatt des normalen Rangsymbols neben seinem Namen ein Prestige-Symbol. Weiterhin ist es möglich, nach der Eingabe des Prestige-Modus weitere Titel und Embleme freizuschalten.¹³⁷

Die Leistungen und Trophäen

Es gibt ebenfalls 50 Leistungen in Modern Warfare 2 zu erfüllen um Trophäen zu erhalten. Die Trophäen sind Bronze, Silber , Gold und Platin.¹³⁸

Das Rufzeichen (Callsigns)

Rufzeichen sind ein Zusatz der das erste mal in Modern Warfare 2 eingeführt wird.

136| vgl. Brady Games 2009, 151

137| vgl. Krauß PC Games 13/2009, 68

138| vgl. ebenda

Sie ähneln der Verwendung von Namensschildern, um die einzelnen Spieler im Mehrspieler- Modus zu unterscheiden. Jeder Spieler kann sein Rufzeichen ganz nach Geschmack und Vorliebe anpassen. Ein Rufzeichen setzt sich aus mehreren Elementen zusammen: dem Namen des Spielers, einem Titel, einem Emblem, dem Niveau (Leicht, Mittel,...), dem Rang und dem Clan-Tag (Clan- Zeichen [YXZ]).¹³⁹ Das Rufzeichen eines Spielers kann während des Mehrspieler- Modus öfter auf der Benutzeroberfläche erscheinen, meistens während besonderer Ereignisse, wenn ein Spieler jemanden abschießt oder selbst durch einen anderen Spieler getötet wird, wenn ein Spieler ein Ziel erreicht oder beeinflusst, wenn ein Spieler beobachtet wird (Beobachtungsmodus) oder einen „Killstreak“ aufruft mit einer Serie von acht oder mehr.

Die Spieler können aus mindestens 594 möglichen Titeln - ein Wort oder einen Satz durch einen entsprechendenes Hintergrundbild begleitet - wählen, und mit ihrem Rufzeichen verwenden.

Zusätzlich zu den Titeln können die Spieler auch aus 294 Emblemen - kleine Symbole, die in der rechten Ecke vom Titel eines Spielers erscheinen - wählen. Während einige von diesen bereits entriegelt sind, müssen die meisten Titel und Embleme freigeschaltet werden, indem man verschiedene Herausforderungen im Spiel meistert.¹⁴⁰

1.4.8.7. Die Fahrzeuge

Fahrzeuge werden in Call of Duty: Modern Warfare 2 nicht einzeln aufgeführt, weil sie zu selten selbst verwendet werden.

1.4.8.8. Waffen, Gadgets und Spezialisierungen

Anfangs hat man nicht so viele Möglichkeiten in der Waffenwahl, aber sobald man im Rang aufsteigt, steigt auch die Auswahlmöglichkeit der Waffen an. Die Wahl der richtigen Waffe für einen Auftrag ist in Call of Duty: Modern Warfare 2 manchmal entscheidend.

Primär Waffen in Modern Warfare 2 reichen von Sturmgewehren, über Sub- Maschinengewehre, leichte Maschinengewehre, Scharfschützengewehre, bis zum Schutzschild.

Sekundäre Waffen sind beispielsweise Pistolen, Maschinenpistolen, Schrotflinten oder Raketenwerfer.

Insgesamt sind über 50 Waffen verfügbar.¹⁴¹

139| vgl. Brady Games 2009, 150

140| Callofduty.wikia.com: Callsigns, 11. Juli 2010

141| vgl. Callofduty.wikia.com: Modern_Warfare_2 -> Weapons, 12.Juli, Brady Games 2009, 152

Das Equipment

Zum Equipment (Zubehör/ Ausstattung) gehören Gegenstände wie Granaten, C4 und andere Sprengkörper, die dem Spieler einen Vorteil bieten (oder auch Gegenstände die verhindern, dass man durch Explosionen getötet wird). Alle Ausrüstungsgegenstände füllen den primären Granatensteckplatz und nur ein Element kann gleichzeitig verwendet werden.¹⁴²

Das Waffenzubehör

Auf die meisten Waffen passt verschiedenes Zubehör, welches die Waffe auf die individuellen Bedürfnisse des Spielers anpasst. Zum Zubehör gehören Zielfernrohre wie das ACOG Zielfernrohr, das Red Dot, das EOTech Holo-Sight und sogar das Wärmebildzielfernrohr. Man kann auch den Schalldämpfer und den Granatenwerferzusatz, sowie stärkere Munition oder den Herzsensorsensor verwenden.¹⁴³ Grundsätzlich kann nur ein Zusatz zu jeder Zeit verwendet werden. Allerdings gibt es in Modern Warfare 2 den „Perk“ „Bling“, der es erlaubt, zwei Zusätze gleichzeitig zu verwenden. Bestimmte Waffen, wie Trägerraketen und Stoßschilder, können aber nicht mit Zubehör verwendet werden.¹⁴⁴

1.4.8.9. Die Spielmodi

1. Deathmatch
2. Team-Deathmatch (TDM)
3. Herrschaft
4. Bodenangriff (großes TDM und Herrschaft)
5. Sprengkommando
6. Sabotage
7. Hauptquartier
8. Suchen und zerstören
9. Flaggen erobern
10. Externe-Ansicht-Varianten
11. Hardcore-Varianten

Free for All oder Deathmatch

Das Spielziel beim „Deathmatch“ oder „Free for All“ ist es, durch das Töten von anderen Spielern so viele Punkte – sogenannte Frags oder Kills – wie möglich zu erreichen, um an erster Stelle der Score-liste zu landen. „Free for All“ oder „Dea-

142 | vgl. Callofduty.wikia.com: Equipment, 12. Juli 2010 sowie Brady Games 2009, 152

143 | vgl. Opl PC Action 01/2010, 78

144 | vgl. Callofduty.wikia.com: Attachments, 12. Juli 2010 sowie Brady Games 2009, 152

thmatch“ ist ein „respawn“-basierter Modus, d.h. nach dem Tod erstehen Spieler nach wenigen Sekunden an einer anderen Stelle des Levels wieder auf, um sich wieder am Spiel zu beteiligen. Begrenzt wird der Spielverlauf durch ein festgelegtes Zeit- oder Fraglimit.¹⁴⁵

Team-Deathmatch

„Team-Deathmatch“ kann online mit bis zu 18 Spielern gleichzeitig gespielt werden. In „Team-Deathmatch“ treten zwei Teams gegeneinander an. Das Ziel in diesem Spielmodus ist es mehr Punkte als das andere Team zu sammeln. Dieser Modus ist „Respawn“-basiert, also muss man so viele Gegner wie möglich ausschalten (töten), um die meisten Punkte für das Team zu bekommen.¹⁴⁶

Herrschaft (Domination)

Im „Herrschafts“-Modus spielen drei Flaggen, die man für das Team erobern kann, um Punkte zu sammeln, eine Rolle. Eine eroberte Flagge bringt kontinuierlich Punkte für das Team. Mehrere eroberte Flaggen erzeugen mehr Punkte für das Team, solange bis der Gegner sie zurückerobert hat. Jedes Team kann zu jeder Zeit eine Flagge erobern und zurückerobern. Je mehr Teammitglieder man in der Umgebung einer Flagge hat, desto schneller kann man sie erobern. Das Team, welches am Ende der Runde die meisten Punkte hat, gewinnt (respawn-basiert).¹⁴⁷

Bodenangriff

„Bodenangriff“ ist nur die große Variante von „Team-Deathmatch“ und mit bis zu 18 Teilnehmern gleichzeitig spielbar.¹⁴⁸

Suchen & Zerstören (Search & Destroy)

„Suchen & Zerstören“ ist nicht „respawn“-basiert, d.h. man muss sich mehr vorsehen, wenn man in dieses Spiel einsteigt. Dieser Modus ist Ziel basiert, d.h. ein Team beginnt mit einer Bombe und muss diese an eine von zwei Standorten platzieren. Man kann auch das gesamte Gegnereaufgebot eliminieren, um zu gewinnen. Teamwork ist in diesem Modus ausschlaggebend um zu gewinnen, also muss man mit jedem kooperieren, um einen Pfad zum Bombenplatzierungsort zu „säubern“, die Bombe zu platzieren und das Gebiet vor Feinden zu sichern, bevor

145 | vgl. Brady Games 2009, 148, Schmitz GameStar 01/2010, 57, Krauß PC Games 13/2009, 68

146 | vgl. ebenda

147 | vgl. ebenda

148 | vgl. Schmitz GameStar 01/2010, 57 und Krauß PC Games 13/2009, 68

diese die Bombe entschärfen können. Hat man die Bombe platziert und die Gegner können sie entschärfen bevor sie explodiert, dann gewinnt das gegnerische Team die Runde. Das Team mit den meisten Rundensiegen gewinnt.¹⁴⁹

Sprengkommando (Demolition)

„Sprengkommando“ ist ein Modus der dem von „Suchen & zerstören“ sehr gleicht, mit der Ausnahme, dass man diesmal die Bombe an beiden geplanten Standorten platzieren muss, anstelle sich eine auszusuchen, um zu gewinnen.¹⁵⁰ (respawn-basiert)

Hauptquartier (HQ)

„Hauptquartier“ ist ein respawn-basierter Modus, in dem das Team einen HQ-Punkt erobern muss, bevor es der Gegner kann. Hat das Spiel einmal zufällig einen HQ-Punkt ausgewählt, muss das Team so schnell wie möglich die Kontrolle darüber erlangen. Man übernimmt die Kontrolle über ein HQ, indem man solange in der Nähe steht, bis ein Fortschrittsbalken erscheint. Ein gefüllter Balken signalisiert, dass man erfolgreich die Kontrolle übernommen hat. Nun muss man ihn verteidigen. Hat man einmal einen HQ gesichert, kann das Team nicht länger „respawnen“ (nach dem Tod wiedereinsteigen). Nachdem der Gegner das HQ zerstört hat, bekommt das Team wieder die Möglichkeit zum Wiedereinstieg ins Spiel (respawn).¹⁵¹

Flaggen erobern (Capture the Flag)

Beim „Flaggen erobern“ spielt eine Flagge auf jeder Teambasis eine Rolle. Jedes Team muss die Flagge des Gegner ergreifen und sie auf die eigene Teambasis bringen um Punkte zu kassieren. Es beschützt fast immer jemand die gegnerische Flagge, also sollte man vermeiden, die Flagge überstürzt allein bzw. ohne die Unterstützung des Teams, schnappen zu wollen.¹⁵² (respawn-basiert)

Sabotage

„Sabotage“ ist eine Kombination aus „Suchen & zerstören“ und „Flaggen erobern“. Jedes Team versucht eine zentral ausgerichtete Bombe zu erreichen und sie auf der gegnerischen Basis zu platzieren. Je öfter man die Bombe beim Gegner plat-

149 | vgl. Brady Games 2009, 148, Schmitz GameStar 01/2010, 57, Krauß PC Games 13/2009, 68

150 | vgl. ebenda

151 | vgl. ebenda

152 | vgl. ebenda

ziert, desto mehr Punkte erreicht das eigene Team. Hat ein Spieler die Bombe von der zentralen Position aufgenommen, dann erscheint ein großer Pfeil über seinem Kopf mit der Aufschrift „KILL“. Sollte man eine platzierte Bombe entschärfen, dann taucht die Bombe wieder am zentralen Punkt auf und alle haben erneut die Chance sie beim Gegner zu platzieren.¹⁵³

Hardcore-Varianten

„Hardcore-Varianten“ gibt es von „Suchen & Zerstören“, „Deathmatch“ und „Team-Deathmatch“.

„Hardcore“ signalisiert, dass die Kugeln tödlicher sind, man weder Fadenkreuz noch Munitionsangabe hat, d.h. die Bildschirmanzeigen sind reduziert und Freundbeschuss ist ebenfalls möglich.¹⁵⁴

Externe-Ansicht-Varianten

Für Ego-Shooter-Fans reichlich ungewöhnlich ist die Möglichkeit, Partien in der Schulterperspektive zu bestreiten, also der „Third-Person“-Perspektive. Die Varianten sind „Käfigschlacht“ und „Teams“. Die Variante „Teams“ erklärt sich von selbst und „Käfigschlacht“ ist genau das wonach es sich anhört: „1 on 1“ auf begrenztem Raum.¹⁵⁵

1.4.8.10. Jugendeignung/ Alterfreigabe

Die Atmosphäre und Inszenierung sind atemberaubend, enthalten jedoch harte Szenen, die teilweise moralisch fragwürdig sind. Modern Warfare 2 enthält zwar explizite Gewaltdarstellung, zeigt jedoch keine abgetrennten Körperteile oder übermäßig viel „Pixelblut“. Kopfschüsse werden im Spiel sogar belohnt, aber optisch nicht extra hervorgehoben. Modern Warfare 2 ist ein Action geladenes Simulationsspiel, dessen Spielinhalte intensiv, realistisch und an reale Konflikte angelehnt sind – ganz so, wie bei epischen Action-Filmen auch. Es hat keine Jugendeignung sondern ist von der USK für Personen ab 18 Jahren freigegeben und für diese Altersgruppe von Personen ist es von den Entwicklern auch gedacht.¹⁵⁶

153| Brady Games 2009, 148, Schmitz GameStar 01/2010, 57, Krauß PC Games 13/2009, 68

154| Schmitz GameStar 01/2010, 57 und Krauß PC Games 13/2009, 68

155| vgl. Schmitz GameStar 01/2010, 57 und Krauß PC Games 13/2009, 68

156| vgl. Spiel: Call of Duty: Modern Warfare 2 und Krawall.de: Modern Warfare 2, 20. Juli 2010

1.4.8.11. Realitätsbezug/ Realismus

Die Realität lässt uns jeden Tag das durchleben, was Infinity Ward nun erneut zum Videospiel gebracht hat.

Die Nachrichtensender berichten von Kriegen, Selbstmordanschlägen und Gewalt in Städten, Ländern und Regionen. Grausame Taten werden täglich im Fernsehen und in den Zeitungen kundgetan.

In Modern Warfare 2 pfeifen den Soldaten die Kugeln nur so um die Ohren, es kracht überall, Granaten fliegen durch die Luft, Mörserfeuer belegt die eigene Position und Kampfhubschrauber beharken die Stellung aus der Luft.¹⁵⁷ Terroristen stürmen einen russischen Flughafen, schießen auf Zivilisten – alles ist Blut verschmiert und es folgen Schreie von Verwundeten und Fliehenden. Willkommen in der virtuellen Hölle der Realität.¹⁵⁸

Die Entwickler nehmen dabei auch keine Rücksicht auf vermeintliche Helden, das Überleben des Spielercharakters ist zu keiner Zeit gesichert, die Fronten jederzeit unsicher. „Vertraue keinem“¹⁵⁹, heißt es dann auch folgerichtig zu Beginn einer der 18 Missionen, die in drei Kapiteln dargeboten werden.

Die Schauplätze und Protagonisten wechseln bisweilen schneller als man realisieren kann, für wen man gerade im Einsatz ist. Naher Osten, Washington, Moskau, vereiste Schneemassen, einsame Hütten, Öl-Plattform – über mangelnde Abwechslung kann sich keiner beschweren.

Man schießt nicht nur auf herkömmlichen Schlachtfeldern um sich, sondern auch auf Flugzeugfriedhöfen, im Burgertown oder im Museum, jagt einem Bösewicht per Schnellboot hinterher, flüchtet auf einem Schneemobil, steuert tödliche Predator-Drohnen, setzt einen Schild gegen feindlichen Beschuss ein, nur um im nächsten Moment wieder auf eine Sniper-Tour geschickt zu werden.¹⁶⁰

Infinity Ward, die bekanntlich die Meister der brachialen und abwechslungsreichen Inszenierung sind, könnten den „spielerischen“ Kriegswahnsinn nicht packender in Videospielform gepresst haben.

Die Logik des Krieges liegt dabei von Beginn an unübersehbar auf dem Tisch. Sie folgt einem einfachen Gesetz: Töte deinen Feind, bevor er dich tötet. Das ist alles, was man zu Beginn wissen muss, wenn man in der Rolle des US-Rangers PFC Joseph Allen in den Krieg in Afghanistan geschickt wird. Auf einer amerikanischen Basis zeigt man den jungen Rangern, wie man mit Sturmgewehr, Granaten und Messer umgeht. Im Anschluss an die Grundausbildung, wartet direkt der erste Einsatz in den verwinkelten Gassen Kabuls. Kampfhubschrauber kreisen über den Dächern, während man das Maschinengewehr im Humvee (Geländewagen) bedient. Hinter jeder Ecke, auf jedem Balkon, hinter jeder Tür kann ein Feind lauern, oder aber auch nur ein harmloser Zivilist, den man unbedingt verschonen muss, Wachsamkeit ist hier lebensnotwendig.¹⁶¹

157 | vgl. Spiel: Call of Duty: Modern Warfare 2

158 | vgl. Schmidt GameStar 01/2010, 62 und Krauß/Opl PC Action 01/2010, 79

159 | Spiel: Call of Duty: Modern Warfare 2

160 | vgl. Matschijewsky/Siegismund GameStar 01/2010, 52 und Opl PC Games 01/2010, 98 f.

161 | vgl. Opl PC Games 01/2010, 98 f.

In solchen Szenen läuft Modern Warfare 2 zur Hochform auf. Die ausgeklügelt inszenierten Krisen machen die Beklemmung einer Kriegssituation spürbar. Man wird von einem emotionalen Extrem ins nächste geschleudert, von Anspannung zu Panik zu Erleichterung – und wieder zurück, schweißnasse Hände sind dabei garantiert.

Die filmreife Inszenierung saugt den Spieler mit Ego-Perspektive und wahnsinniger Atmosphäre unmittelbar ins Geschehen. Die Entwickler verstehen es großartig Druck aufzubauen, der sich dann in knalliger Action entlädt. Fulminante, feuerwerksartige Schießereien wechseln sich mit ruhigen, aber messerscharf spannenden Sequenzen ab.¹⁶²

In der einen Minute hat man noch still und leise einige Wachen auf der untersten Plattform einer Bohrinselfung ausgeschaltet und in der nächsten Sekunde sprengt man schon Türen aus den Wänden, um dahinter gefangene Geiseln zu befreien. In einem Moment schleicht man noch durch die tief verschneite russische Wälder, im nächsten muss man unzählige Gegner davon abhalten, ein U-Boot zu stürmen.¹⁶³

Abschnittsweise kämpft man in einer Truppe. Die Kameraden stürmen voraus, sichern die Flanken, die Nachhut und geben Befehle, wie etwa die Order, einen Raum zu sichern oder Deckung zu geben. Selbst hat man keinen Einfluss auf die Aktionen der Kameraden, sondern konzentriert sich darauf, mit halbwegs heiler Haut aus dem Chaos herauszukommen. Die permanenten Tempowechsel sorgen auf clevere Art dafür, dass sich die Action an keiner Stelle abnutzt und überaus real erscheint.¹⁶⁴

1.5. Tabelle 1: Vergleich der Spiele

Battlefield: Bad Company 2	Call of Duty: Modern Warfare 2
Story	
Bad Company 2 zeichnet sich durch das komödiantische Grundkonzept eines Buddy-Movies aus (Film: Three Kings), nämlich völlig unterschiedliche Charaktere in haarstreubende und lebensgefährliche Situationen zu versetzen. Es geht um einen Konflikt zwischen Russland und den USA, bei dem die Russen eine Massenvernichtungswaffe besitzen mit der sie die USA bedrohen. Die Waffe und der Konflikt sind fiktiv, aber der Verlauf der Geschichte ist zu jeder Zeit nachvollziehbar, da die B-Company nach und nach von einem Unglück ins	Modern Warfare 2 erzählt die Geschichte des Vorgängers weiter. Spielt aber fünf Jahre später. Mithilfe eines fingierten Terroranschlags der Amerikaner auf einen Flughafen Moskaus bringt der Bösewicht Makarov die Russen dazu in den USA einzumarschieren. Man folgt den Geschehnissen und dem daraus resultierenden Krieg. Jedoch schlüpft man in jede Menge unterschiedliche Charaktere an den verschiedenen Schauplätzen des Spiels und die Entwickler von Infinity Ward springen immer wieder ein wenig in der Zeit, dadurch ent-

162 | vgl. Matschijewsky/Siegismund GameStar 01/2010, 52

163 | vgl. Krauß PC Games 13/2009, 64 f.

164 | vgl. ebenda

nächste rutscht. Die Entwickler von Dice erzählen die Geschichte streng linear, die Story bleibt zu jeder Zeit nachvollziehbar.	stehen Logiklöcher, die es schwer machen, der Story zu folgen. Ganz besonders dann, wenn man die umstrittene Flughafen- Mission überspringt, welche ja die folgenden Geschehnisse erst auslöst.
Sound	
Bad Company 2 bietet eine exzellente Musikuntermalung, die sich von herkömmlichen Shootern deutlich abhebt. Fantastische Waffensounds und Explosionen, sowie eine gute Sound- Positionierung sorgen für die beeindruckende Soundkulisse während der Kämpfe und erzeugen eine wahnsinnige Schlachtfeld- Atmosphäre. Coole Soldatensprüche und satter Motorenklang setzen dem Ganzen noch die Krone auf und bei entsprechendem Boxensystem wirken die Geräusche enorm authentisch.	Die grandios patriotische Musikuntermalung von Hans Zimmer ist nur ein Grund warum Modern Warfare 2 eine perfekte 5.1- Soundkulisse bietet. Die sehr gute Vertonung mit den satten und echt klingenden Waffengeräuschen, dem Sperrfeuer, Granaten und Bombenhagel lässt die Wände erzittern und vervollständigt das akustische Inferno. Die deutsche Synchronisation ist im Vergleich zur Originalfassung nur passabel, was jedoch durch den pompösen Lärm der brillant inszenierten Gefechte kaum ins Gewicht fällt.
Grafik	
Die Dice- eigene Frostbyte- engine (Grafikmotor), welche von Bad Company 2 genutzt wird, haben die schwedischen Entwickler nochmal verbessert – eine perfekt ausgearbeitete Umgebung, die authentisch umgesetzt wurde, ist das Ergebnis. Ebenso die Charaktermodelle sind von den Dice Entwicklern glaubwürdig und hervorragend gezeichnet, sie wirken in keinem Moment synthetisch. Die gelungenen Animationen und vor allem die zerstörbare Umgebung, welche zum ersten Mal in diesem Ausmaß geboten wird, unterstützen die sonst schon so stimmige Inszenierung. Hier und da fallen aber einige hässliche Texturen negativ auf, durch die stimmige Gesamtatmosphäre ist das jedoch kaum zu merken.	Infinity Ward zeigt wie man virtuellen Krieg präsentieren sollte. Die Levels sind detailverliebt und liebevoll gestaltet, die Spielumgebung wirkt extrem stimmungsvoll durch vielen auffälligen Kleinigkeiten. Die Animationen sind erstklassig mit einer einzigartigen technischen Brillanz – egal ob die Pixelkameraden sich abseilen, über die Schulter feuern oder durch die Pampa robben. Zwar fallen ab und zu technische Unzulänglichkeiten auf, wie sich gleichende Feindmodelle und statische Pflanzen und Schatten, aber die vielen Hingucker, wie die gleißenden Licht und Schattenspielerien, sowie der Funkenflug oder die Rauch- und Staubpartikel machen den Gesamteindruck extrem stimmig.
Charaktere	
In Bad Company 2 agiert man aus der Sicht von Preston Marlowe, der zusammen mit seinen Kollegen Terrence Sweetwater, George Gordon Haggard Jr. und Samuel D. Redford der B- Company angehört mit der man die Missionen im Spiel meistert. Die Charaktere wurden ursprünglich wegen einiger Fehlritte und schlechter Leistun-	In Modern Warfare 2 schlüpft man in die Haut von vier verschiedenen Charakteren: Joseph Allen, Gary „Roach“ Sanderson, James Ramirez und John „Soap“ MacTavish. Die Charaktere sind alle Mitglieder hochdekorierter Einheiten, teilweise sogar Eliteeinheiten. Einer härter und besser als der

<p>gen in die Bad Company versetzt, welche lange Zeit das Auffangbecken für die Versager der Army war. Inzwischen ist die Reservetruppe jedoch zur Spezialeinheit aufgestiegen. Die Mitglieder der B- Company mögen Spezialisten auf ihren Gebieten sein, leiden aber alle an Autoritätsproblemen und nur allzu menschlichen Schwächen, wie losen Mündern oder streitsüchtigem Verhalten, auch äußerlich sind sie nicht die typischen Supermänner, was sie jedoch nicht weniger liebenswert macht. Die Bad Company tritt in ihren Abenteuern gegen den russischen Kommandanten Kirilenko an, der im Krieg Russlands gegen die Amerikaner mit einer Superwaffe die USA zerstören will.</p>	<p>Andere. Jeder versteht sein Handwerk und alle sind Spezialisten auf ihrem Gebiet. Patrioten mit Werten und Ehre wie sie im Buch stehen und auch äußerlich sind alle topausgebildete Elitekämpfer, beinharte Kerle. Die Mitstreiter der Charaktere wechseln mit den verschiedenen Schauplätzen und Missionen, ebenso wie die Anzahl der Mitstreiter.</p> <p>Der Bösewicht ist ein russischer Topterrorist namens Vladimir Makarov, er ist der Anführer der Ultranationalisten, die einen Krieg gegen die USA angezettelt haben. General Shepherd, welcher die Task Force 141 und die Shadow Company kommandiert, entpuppt sich im späteren Verlauf als der zweite Hauptgegner der Kampagne.</p>
<h3>Charakterklassen</h3>	
<p>Die Klassen in Bad Company 2 beinhalten die Waffen und Ausrüstung für das Schlachtfeld. Man entscheidet sich für eine Klasse, die am besten zu den Schwierigkeiten passt, die in der Mission warten. Obwohl es nur vier Klassen zur Auswahl gibt, sind die Anpassungsmöglichkeiten die aufwändigsten von allen bisherigen Battlefield-Spielen. Man kann Waffen, Gadgets und Spezialisierungen so mischen und anpassen, dass ein einzigartiges Set entsteht, ganz nach den Bedürfnissen des Spielers. Eine Klasse besteht aus Primärwaffe, Sekundärwaffe, Gadget und 2 Splittergranaten.</p> <p>Die vier Klassen in Bad Company 2 sind: Assault, Engineer, Medic & Recon.</p>	<p>Eine Klasse bezeichnet in Modern Warfare 2 die Konfiguration (Ausrüstung, Waffen und Fähigkeiten) mit denen ein Spieler in die Mission geht. Unabhängig von seinem Rang stehen dem Spieler von Anfang an fünf Standardklassen mit Standardausrüstung zur Verfügung. Mit steigendem Rang werden jedoch Waffen und Extras freigespielt, aus denen sich eine neue Klasse zusammenstellen lässt. Ab einem recht frühen Rang kann der Spieler den Klasseneditor öffnen und dort Klassen erstellen. Eine Klasse besteht aus Primärwaffe, Sekundärwaffe, Spezialgranate und drei „Perks“ (z. B. längere Sprintausdauer, mehr Munition, höhere Durchschlagskraft etc.). Die Standardklassen sind Grenadier, First Recon, Overwatch, Scout Sniper & Riot Control.</p>
<h3>Dienstränge, Titel, Embleme und Punkte</h3>	
<p>Herausragende Leistungen auf dem Schlachtfeld werden mit Punkten und einer daraus resultierenden Vielzahl von Medaillen, Abzeichen und Sternen, sowie 50 verschiedenen Rängen belohnt. Auch spezielle Ausrüstungen und verbesserte Waffen werden durch bestimmte Punktzahlen freigeschaltet.</p> <p>Bad Company 2 nutzt das Army-Ranking-System mit Edelmetallzusätzen.</p>	<p>Im Spiel werden durch Leistungen Erfahrungspunkte gesammelt, mit denen der Spieler bis zu 70 Ränge aufsteigen kann und Waffen, Zubehör sowie neue Eigenschaften freischaltet. Neben neuen Waffen und Waffenaufsätzen, gibt es auch 15 Belohnungen für Abschußserien, aber auch Todesserien werden belohnt. Der Spieler erhält auch bis zu drei Spezialfähigkeiten („Perks“). Modern Warfare 2 nutzt das Army-Ranking-System, aber dreistufig.</p>

Fahrzeuge	
In Bad Company 2 steuert man eine Vielzahl von unterschiedlichen Fahrzeugen und Fahrzeugklassen. Ob zu Luft, zu Wasser oder zu Lande, vom Panzer über den Kampfhubschrauber zum Jet- Ski: „Wenn man es sehen kann, dann kann man es auch fahren.“ – ist das Motto in Bad Company 2.	In Modern Warfare 2 wird nicht weiter auf die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge eingegangen, die man an einer Hand abzählen kann. Meist sitzt der Spieler nicht selbst am Steuer, sondern sieht nur eine „geskriptete“ Sequenz oder eine Animation oder er bedient die Geschütze, welche sich an Bord befinden.
Waffen, Gadgets und Spezialisierungen	
Im Verlauf des Spiels hat man die Möglichkeit, eine Vielzahl von Waffen und Ausrüstung zu verwenden: Insgesamt 46 Waffen, 15 Gadgets und 13 Charakterspezialisierungen. Den Spielern ist es möglich sich aus diesem Fundus das jeweils passende Set zusammenzustellen. Aber anfangs ist nur ein Teil der Waffen sofort verfügbar, der Rest muss durch Punkte oder Leistungen freigespielt werden.	Anfang sind die Möglichkeiten der Waffenwahl beschränkt um den Spieler nicht gleich völlig mit den vielen Möglichkeiten zu verwirren, doch mit steigendem Rang steigen auch die Möglichkeiten der Waffenwahl. Insgesamt sind über 50 verschiedene Waffen verfügbar die sich mit dem Waffenzubehör (14) und dem Equipment (10) an die individuellen Bedürfnisse des Spielers anpassen lassen.
Spielmodi	
Bad Company 2 bietet 4 Modi auf 8 Karten, zu spielen mit 2- 32 Spielern. Die Modi sind: Conquest, Rush, Squad- Rush und Squad- Deathmatch. Der Rush- Modus ist durchdacht und spannend inszeniert. Das Squad- Deathmatch eignet sich für schnelle Ballereien und der Profi wagt sich an die Hardcore-Option heran. Die Modi- Anzahl ist aber noch ausbaufähig.	Modern Warfare 2 bietet 14 Modi auf 16 Karten, zu spielen mit 2- 18 Spielern. Die Modi sind: Deathmatch, Team- Deathmatch, Herrschaft, Bodenangriff, Sprengkommando, Sabotage, Hauptquartier, Suchen & Zerstören, Capture the Flag, Externe Ansicht- Varianten und Hardcore-Varianten. Die Entwickler bieten ein gelungenes Kartendesign mit bekannten und spannenden Spielmodi, die aber leider erst nach und nach freigespielt werden müssen. Die Externe- Ansicht- Modi sind allenfalls einen nette Dreingabe, aber nichts für echte Shooter- Fans.
Jugendeignung/ Altersfreigabe	
Bad Company 2 verzichtet auf übertriebene Gewaltdarstellung. Ein dezenter Bluteffekt zeigt Treffer an. Das Spiel ist in Deutschland und auch überall sonst komplett ungeschnitten verfügbar. USK: 18 PEGI: 16+	Modern Warfare 2 enthält krasse Szenen die teilweise moralisch fragwürdig sind, zeigt jedoch keine abgetrennten Körperteile oder übermäßig viel Pixelblut. Kopfschüsse werden belohnt, aber nicht optisch hervorgehoben. Die Originalfassung ist in Deutschland indiziert, nur die überarbeitete Fassung ist verfügbar. USK: 18 PEGI: ab 18

Realitätsbezug/ Realismus	
<p>Bad Company 2 zeichnet sich durch detailgetreue Umgebungen mit abwechslungsreichen Schauplätzen und exzellenten Animationen aus.</p> <p>Die Charaktermodelle wirken glaubhaft und real, in der Darstellung wie im Verhalten. Durch die komödiantische Inszenierung, die menschlichen Züge und die flapsigen Kommentare kann sich der Spieler mit den Charakteren identifizieren.</p> <p>Negativ fallen dagegen klobige Vegetation und teils grobe Leveltexturen auf.</p> <p>Für die Gehörgänge bietet Bad Company 2 fantastische Waffensounds und Explosionen, sowie eine gute Sound- Positionierung. Die coolen Soldatensprüche und der satte Motorenklang ergänzen die Atmosphäre noch und erzeugen ein Gefühl des Dabeiseins.</p> <p>Die unglaublich packende Schlachtfeldatmosphäre wird durch die zerstörbare Umgebung noch vervollständigt. Nach einem Einsatz steht hier kein Stein mehr auf dem anderen. Dadurch fallen die sich teilweise wiederholenden Level- Bausteine kaum mehr auf.</p> <p>Die Soldatenklassen sind im Spiel anpassbar, d.h. die Waffen und die Ausrüstung sind frei aus einem umfangreichen Arsenal wählbar. Waffen und Fahrzeuge sind in ihrem Detailgrad den Originalen exzellent nachempfunden.</p> <p>Unzählige Abzeichen und Anstecknadeln, sowie Erfahrungspunkte motivieren den Spieler zu immer neuen Einsätzen.</p>	<p>Modern Warfare 2 bietet fantastische Animationen und detailreiche Levels mit tollen Lichteffekten, aber leider auch manchmal matschigen Texturen.</p> <p>Die Charaktere verhalten sich glaubhaft, auch wenn manchmal zu sehr auf die Patriotismusdrüse gedrückt wird und die Gegnermodelle sich leider auffallend gleichen.</p> <p>Eine perfekte 5.1- Soundkulisse mit satten und echt klingenden Waffengeräusche, sowie sehr stimmiger Musik trägt zur exzellenten und einnehmenden Schlachtfeldatmosphäre bei, obwohl das deutsche Synchronisationsteam verbesserungswürdig ist.</p> <p>Man lässt dem Spieler dezente Freiheiten beim Vorgehen durch die Levels und bietet stets Deckungsmöglichkeiten auf den abwechslungsreichen und glaubwürdigen Schauplätzen.</p> <p>Weiterhin gibt es eine große Auswahl von Freund- und Feindwaffen mit perfekter Handhabe, dem Einsatz von Spezialgerät sowie Fahrzeugsequenzen.</p> <p>Die Story beinhaltet einige gelungene Überraschungen mit drastischen und eindringlichen Szenen, aber auch ein klischeehaftes und undurchdachtes Grundgerüst. Dem roten Faden ist durch einen bruchstückhafte, wirre Erzählweise schwer zu folgen.</p> <p>Dennoch motivieren die beachtliche Abwechslung und die vielen Schwierigkeitsgrade zum erneuten Durchspielen.</p>

1.6. Das Fazit

In beiden Spielen geht es um einem fiktiven Konflikt zwischen den Russen und Amerikanern, wobei Bad Company 2 auf ein komödiantisches Grundkonzept setzt. Sound und Grafik beider Spiele versetzen den Spieler in eine perfekte, stimmige Schlachtfeldatmosphäre. Die Hauptakteure der Spiele sind auf den verschiedensten Gebieten sehr gut ausgebildete Spezialisten. In Bad Company 2 haben sie typisch menschliche Schwächen, die zu einem hohen Identifizierungsgrad beitragen, während in Modern Warfare 2 Eigenschaften wie Patriotismus und Ehre im Vordergrund stehen, ein typisches Heldenprofil. Die Charakterklassen beider Spiele sind den Bedürfnissen des Spielers angepasst. Sowohl Bad Company 2 als

auch Modern Warfare 2 bieten als Motivation ein Belohnungssystem in Form verschiedenster Embleme und Auszeichnungen. Im Gegensatz zu Bad Company 2, wo eine Vielzahl unterschiedlicher Fahrzeuge und Fahrzeugklassen zur Auswahl stehen, spielen in Modern Warfare 2 Fortbewegungsmittel keine besondere Rolle. Ein großes Arsenal an Waffen und Ausrüstungen der unterschiedlichsten Art ist verfügbar, welches in Abhängigkeit von Leistung oder Rang in beiden Spielen verwendet werden kann. Während Modern Warfare 2 viele verschiedene Spielmodi bietet, die inhaltlich aber noch verbesserungswürdig sind, ist die Anzahl bei Bad Company 2 eher begrenzt und noch ausbaufähig, obwohl gut durchdacht und spannend inszeniert. Beide Spiele sind durch die USK ab 18 Jahren freigegeben. Bad Company 2 ist überall ungeschnitten verfügbar, Modern Warfare 2 dagegen in Deutschland nur in einer überarbeiteten Fassung. Die Spiele sind gekennzeichnet durch ein detailliertes Abbild der Realität. Die Trennlinie zwischen Kriegsspiel und realem Krieg verwischt zunehmend, besonders Modern Warfare 2 zeigt in der umstrittenen Flughafen- Massaker- Szene echte und brutale Bösartigkeiten. Der Spieler wird in eine Umwelt versetzt, zu der er sonst in der Realität keinen Zugang haben würde. Die Simulation verdeckt geschickt die Auswirkung des Krieges. Opfer oder Zerstörung werden ausgeblendet, um sich an der spannenden Technik reuelos erfreuen zu können. Kriegerische Auseinandersetzungen werden als sportlicher Wettkampf aufgefasst. Es ist egal, ob man auf der Seite der Guten oder Bösen kämpft, beide wenden im Prinzip die gleichen Mittel an. Der Spieler hat von den Regeln her keine Entscheidungsfreiheit, ob er den Gegner am Leben lässt oder nicht. Der Tod des Spielercharakters ist mehr ein Ärgernis, als dass es beim Spieler moralische Bedenken auslöst.

1.7. Meinungen/ Stellungnahmen

Krieg in Computerspielen mündet im Allgemeinen in einer Diskussion über die Folgen und Auswirkungen der Gewaltdarstellungen. Es geht immer um die Frage, ob sich der Spieler der Trennung zwischen Realität und Spiel bewusst ist.

1.7.1. Allgemeine Stellungnahmen:

N-TV geht der Frage nach, ob virtuelles Töten ein ausreichender Grund ist, Kriegsspiele zu verbieten. Sie schreiben:

„Es zeigt sich, dass Militärsimulationen die Spieler nicht unbedingt aggressiver machen, sondern dem Spieler ein verharmlostes Bild vom realen Krieg imputieren. Militärsimulationen vertuschen die reale Gewalt des Krieges.

Nach einer kurzen Pietätspause (11.Sept.2001) der Hersteller rollt nun jedoch eine neue Welle von Computerkriegsspielen an, durch die militärisches Denken in die zivile Lebenswelt eindringen soll. Umso wichtiger ist es für die Zukunft, auf die Gefahren dieser Propaganda und ihre zerstörende Wirkung aufmerksam zu machen, ohne pauschal alle Spiele zu verteufeln, in denen gekämpft wird.

Spiele Hersteller, Militär und Rüstungsindustrie finden in Computerspielen ein ideales Reklamemedium für neue und möglicherweise umstrittene Produkte, während die Produzenten ihrerseits mit dem höheren Realismusgehalt durch die Kooperation werben.“¹⁶⁵

Seit dem Blutbad von Erfurt stehen Gewalt verherrlichende Computerspiele heftig in der Diskussion. Doch ein pauschales Verbot von Kriegsspielen ist für den Soziologen und Computerspezialisten Hartmut Gieselmann kein geeignetes Mittel, um Verbrechen zu verhindern:

„[...] Militärsimulationen fördern nicht die Aggressivität der Spieler, zeichnen aber ein verharmlostes Bild von Krieg und Konflikt.[...] Wirksamer als ein generelles Verbot sei, die Spiele vor der Freigabe genauer zu prüfen. Dabei ginge es nicht nur um die direkt gezeigte Gewalt. Kritisch sind Spiele, in denen Töten als rein technischer Vorgang vermittelt und die Realität imitiert wird“¹⁶⁶

Für gefährlich hält Gieselmann, dass in manchen Simulationen Spieler Abbilder echter Waffen in Szenarien wie Stadien oder Straßen ausprobieren und auf Menschen schießen können.

Über die Folgen hat Gieselmann festgestellt:

„Hier leben die Spieler ihren Technik-Fanatismus aus, diskutieren über die Durchschlagskraft schwerer Waffen, aber nie über die Schäden, die solche Waffen anrichten können“.¹⁶⁷

In dem Themenheft „medien + erziehung“ kommentiert Andras Kirchhoff:

„Für Gieselmann lautet daher die zentrale Frage nicht, „ob die Medien Gewalt produzieren, sondern wie sie es schaffen, die reale Gewalt in der Wahrnehmung zum Verschwinden zu bringen“. Mit diesem Perspektivwechsel erteilt er der pauschalen und undifferenzierten Forderung nach Verboten eine klare Absage und eröffnet einen kritischen Blick auf eine Gesellschaft, die sich über drastische Erscheinungsformen von Gewalt in dem Maße ereifert, wie sie ihren politisch-ideologisch oder ökonomisch motivierten Erscheinungsformen gegenüber in Gleichgültigkeit erstarrt.“¹⁶⁸

In einem Artikel für die Bundeszentrale für politische Bildung vom 06.12.2005, unter dem Titel: „Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung“, untersuchen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, wodurch die Faszination von Computerspielen mit virtueller Gewalt bedingt ist:

„Spannende Computerspiele sind in der Lage, den Spieler zu fesseln und seine Aufmerksamkeit an das Spielgeschehen zu binden. Deshalb sind sie abwechslungsreich, besitzen vielfältige Spielforderungen und stellen dem Spieler angemessene Handlungsmöglichkeiten bereit. Aber das allein reicht

165 | n-tv.de: Gieselmann, 05. Juni 2010

166 | ebenda

167 | ebenda

168 | Krichhoff, 46.Jg. Nr. 4, August 2002, o.S.

nicht aus. Die schematischen Spielabläufe und die Wiederkehr des immer Gleichen bewirken relativ schnell, dass das mit dem Spiel erzeugte Erregungsniveau nach einiger Zeit absinkt, sodass Aufmerksamkeit und Interesse nachlassen und die Langeweile zurückkehrt.

Durch Bedrohung mit virtueller Gewalt kann das Abflachen des Erregungsniveaus wirkungsvoll aufgehalten werden. Der Spieler sieht sich in seiner virtuellen Existenz gefährdet und muss alle Kraft und Fähigkeit aufbieten, um nicht vom Bildschirm getilgt zu werden. Er kann es sich nicht erlauben, abzuschweifen und unkonzentriert zu sein. Dies hätte unweigerlich den Bildschirmtod zur Folge. Andererseits ist die existentielle Bedrohung nur virtuell. Das Erregungsniveau bleibt in gewissen Grenzen und wird nach Erledigung der Spielaufgabe abgebaut. Lediglich bei ungeübten Spielern, die mit dem Spiel nach mehreren Versuchen nicht klarkommen, kann das Erregungsniveau sehr stark ansteigen und Wutreaktionen auslösen.“¹⁶⁹

Im Rahmen der World Cyber Games CeBit 2006, hält Stephan Reichart, Hauptgeschäftsführer von G.A.M.E. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. vor den Spielern und Zuschauern der WCG 2006 eine Rede, in der er sich mit einigen Vorwürfen an die Entwickler von Computerspielen auseinandersetzt:

„In den letzten Wochen und Monaten, wurde ja immer wieder von einigen Wahlkampfpolitikern ein Verbot so genannter „Killerspiele“ gefordert und unser Jugendschutzsystem als mangelhaft bezeichnet.

Parallel dazu wird auch gerne von einigen Journalisten und Wissenschaftlern die Behauptung in den Raum gestellt, Spiele machen einsam, gewalttätig und dumm.

Diese Vorwürfe sind in meinen Augen völlig unreflektiert, absolut übertrieben und letzten Endes in der Sache einfach falsch. [...]

Aber: Computerspiele machen Angst.

Angst deshalb, weil für viele Menschen, die nicht spielen, überhaupt nicht klar ist, was Computerspiele eigentlich sind, wie sie funktionieren, wie der Markt funktioniert – wie seine Kontrollmechanismen funktionieren und generell: was die Faszination eines Computerspiels wirklich ausmacht. [...]

Und übrigens: solange jeder 10 jährige an Zigarettenautomaten wirkliche Drogen kaufen kann und jeder 16 jährige Literweise Alkohol, mache ich mir über die in seltensten Fällen vorkommende Sucht nach dem Spielen wirklich keine Sorgen.“¹⁷⁰

Florian Rötzer von TELEPOLIS geht in seinem Beitrag vom 02.03. 2010 der Frage nach dem Risiko von „Krieg als Computerspiel“ nach.

„Das Risiko, das von gewalthaltigen Computerspielen ausgeht, ist nicht gewaltig und viel geringer, als wenn man sich einer Gang anschließt oder nicht, aber keineswegs trivial. Zudem handele es sich um einen Risikofaktor, den Eltern selbst sehr viel leichter verändern könnten als andere Risikofaktoren für Aggressivität wie Armut oder genetische Veranlagung. Man müsse die Benutzung von Computerspielen der eigenen Kinder ebenso im Auge behalten wie das, was sie Zuhause zu trinken und zu essen bekommen. Und man müsse erklären können, warum manche Computerspiele Zuhause

169 | bpb.de: Fehr/Fritz, Stand: 06. Dezember 2005, abgerufen am: 21. Juni 2010

170 | Game-bundesverband.de: Reichart, 23. Juni 2010

se verboten sind, indem man erklärt, dass man immer nach konstruktiveren Lösungen als Konflikten suchen müsse.“¹⁷¹

1.7.2. Stellungnahmen zu Modern Warfare 2:

Petra Schmitz, Journalistin des Magazins Gamestar schwärmt von der packenden Action und Inszenierung von Modern Warfare 2, jedoch nicht ohne Abstriche am Detail. Sie hat offensichtlich kein Problem damit, dass es sich dabei um ein Kriegsspiel handelt:

„Infinity Ward hat's einfach raus! Die Entwickler haben wie schon im Vorgänger treibende Action, ruhige Passagen und perfekt inszenierte Skriptsequenzen zu einem unglaublich intensiven Erlebnis verschmolzen. Aber das Erleben könnte noch so viel besser sein, wenn man jemanden mit Verstand an die Story gesetzt hätte. Handlungslücken von der Größe des Grand Canyons, verwirrende Sprünge, Logikfehler, all das kann auf diese Dinge bedachten Spielern ganz schön den Spaß verhageln. Und das genau verhindert letztendlich knapp, dass Modern Warfare 2 das herausragende Niveau seines Vorgängers erreicht. Trotzdem ist es ein spielmechanisch brillanter Shooter, dessen Inszenierung weit und breit seinesgleichen sucht.“¹⁷²

Robert Horn, Journalist der Zeitschrift PC Games äußert sich eher kritisch zu Modern Warfare 2. Er empfindet das Spiel als teilweise überinszeniert, lobt aber ebenfalls viele Szenen:

„Man muss es ihnen lassen: Die Entwickler von Infinity Ward sind Meister der Inszenierung. Da kracht und scheppert es am laufenden Band, während eine krasse Szene die nächste jagt. Trotzdem hat mich die erste Hälfte des Shooters seltsam kalt gelassen. Der Flughafenabschnitt könnte dümmmer und unsinniger kaum sein, die Story ist unfassbar an den Haaren herbeigezogen und irgendwie hatte ich in diesen ersten Stunden das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben. Das hat sich jedoch geändert. Spätere Abschnitte trafen mich mit ähnlicher Wucht wie die Glanzmomente des Vorgängers und ließen mich mit offenem Mund vor dem Monitor erstarren. Modern Warfare 2 setzt in vielen Szenen Glanzlichter, die Sie so in keinem anderen Shooter finden werden. Alles in allem geht das Spiel für mich aber oft einfach zu weit. Spieler schocken zu wollen, ist ja schön und gut, aber geht das nächste Mal bitte ohne Dumpf-Patriotismus und sinnlose Gewalt?“¹⁷³

Christian Schmidt ist sich dessen bewusst, dass kritische Fragen zum Spiel Modern Warfare 2 viele Shooter-Fans nerven. Er ist trotzdem der Meinung, dass es notwendig ist, sie zu stellen. Christian Schmidt kritisiert besonders die kontroverse Flughafenszene. Er hält sie für: „[...] sinnarm, unangenehm voyeuristisch und

171 | Heise.de, Rötzer: Stand: 02. März 2010, abgerufen am: 23. Juni 2010

172 | Schmitz GameStar 01/2010, 54

173 | Horn PC Games 13/2009, 65

moralisch zweifelhaft.“¹⁷⁴

„Wäre es wirklich darum gegangen, Terror fühlbar zu machen, dann hätte man den Spieler durch die Augen eines Opfers blicken lassen müssen. [...]

Wenn man möchte, dass die Betrachter mitfühlen, dann ist Schock das denkbar schlechteste Mittel. [...]

Man darf annehmen, dass ziemlich viele das spektakuläre Massaker einfach nur ziemlich cool finden. [...]"¹⁷⁵

Nico Gutmann hingegen findet: „[...] dass die Flughafenszene ihren Zweck erfüllt: zur Reflexion anregen, neue Wege bereiten, Menschen den Spiegel vorhalten.“¹⁷⁶ Er betont vor allem auch die Realitätsnähe.

„Terroranschläge sind real, fragwürdige Geheimdienstmethoden sind real, zivile Opfer zu politischen Zwecken sind real.“¹⁷⁷

Er ist der Meinung: „Dass das Spiel die emotionale Verarbeitung der Szenen nicht vorkaut, ist für mich eine der großen Stärken. [...]

Stößt Modern Warfare 2 auf so heftige Resonanz, weil uns etwas ins Bewusstsein gerufen wird, das wir eigentlich gar nicht wahrhaben wollen? [...]

Es geht um eine der Urfragen der Ethik: Ist es rechters, wenige Menschenleben zu opfern, um viele zu retten? [...]"¹⁷⁸

Selbst der „Stern“ hinterfragt das Computerspiel, weist aber gleichzeitig auf die wohl wichtigste Motivation der Entwickler hin, so viel wie möglich zu verkaufen.

„Wie weit darf ein Spiel gehen? In „Call of Duty - Modern Warfare 2“ dürfen US-Spieler in die Rolle von Terroristen schlüpfen und Unschuldige umbringen. Selbst passionierte Gamer sind schockiert. In Deutschland wurde das Szenario des Spiels entschärft. Dennoch hagelt es Kritik.

Dürfen Spieler am Computer in die Rolle von Terroristen schlüpfen? Dürfen sie wehrlose Zivilisten hinrichten? Und dabei vielleicht sogar Spaß haben? Diese Fragen sorgen derzeit für hitzige Diskussionen in der Spieleszene. Denn mit solch einem blutigen Szenario beginnt der Ego-Shooter „Call of Duty: Modern Warfare 2“. [...] Schon vorab ist klar: Der Tabubruch dürfte dem französischen Computerspielverlag Activision Blizzard Schlagzeilen bringen und den Absatz ankurbeln. [...]"¹⁷⁹

174 | Schmidt GameStar 01/2010, 62

175 | ebenda

176 | Gutmann GameStar 01/2010, 63

177 | ebenda

178 | ebenda

179 | Stern.de, Stand: 10. November 2009, abgerufen am: 13. Juli 2010

Die Entwickler von Infinity Ward begründen das Gemetzel wie folgt:

„Die Szene zeigt den Grad der Bosheit und Kaltblütigkeit eines russischen Bösewichts und seiner Einheit. Indem wir dies zeigen, erhöhen wir den Druck auf den Spieler, ihn in den anderen Missionen zu stoppen [...] Der Spieler hat die Möglichkeit, die Szene zu überspringen. Am Anfang des Spiels gibt es hierfür zwei Checkpoints in denen der Spieler darauf hingewiesen wird, dass einer der folgenden Spielabschnitte verstörend wirken kann. Diese Checkpoints sind auch nicht abschaltbar [...] Modern Warfare 2 ist ein Fantasy-Actionspiel, dessen Spielinhalte intensiv, realistisch und an reale Konflikte angelehnt sind – ganz so, wie bei epischen Actionfilmen auch. Es wurde richtiger Weise für Personen ab 18 Jahren freigegeben – für diese Gruppe von Personen ist es gedacht“.¹⁸⁰

1.7.3. Stellungnahmen zu Bad Company 2:

Sebastian Weber, Journalist der Zeitschrift PC Games äußert sich positiv über Bad Company 2:

„Seit ich den Vorgänger gespielt habe, freute ich mich auf Bad Company 2. Dice hat meine Erwartungen an das Spiel nicht enttäuscht. Die Action ist sehr gut abgestimmt, die Charaktere sind liebenswert verrückt, die Story nachvollziehbar und voller humorvoller Anspielungen. Einziger Wermutstropfen: Das Abenteuer der B-Company ist schnell vorbei, gerade für geübte Shooter-Spieler, die dank des gutmütigen Schwierigkeitsgrades ohne große Probleme zum Abspann gelangen. Immerhin hat Dice einen gewohnt guten Mehrspieleranteil integriert, der mit all seinen Belohnungen lange Zeit dazu motiviert, am Ball zu bleiben.“¹⁸¹

In der Zeitschrift PC Action 05/ 2010 meint er:

„Der Mehrspieler-Modus von Bad Company 2 ist ein zweischneidiges Schwert: Ich frage mich, warum ich mich mit dem schlecht gestalteten Server-Browser herumärgern muss. Dazu kommt, dass EAs Online-Dienst gerne Fehler produziert und entweder gar nicht funktioniert oder meine Statistik nicht lädt. Aber der Grund dafür, dass ich all das in Kauf nehme, ist ein einfacher: Sobald ich auf einem Server bin und mit Freunden ein Squad gründe, macht Bad Company 2 unglaublich viel Spaß. Dank des Zerstörungssystems zerlegt es das Schlachtfeld immer mehr, was ein Riesengaudi ist. Ständig hagelt es neue Waffen, Pins und Belohnungen. Mit der Zeit wird man süchtig danach, seinen Charakter auf diese Weise aufzuwerten. Diese Motivation lässt mich über die genannten Qualen hinwegsehen.“¹⁸²

Nedžad Hurabasic ist Redakteur bei Gamona und empfindet Bad Company 2 als den großen Modern Warfare- Konkurrenten:

180 | Zitiert nach: Krawall.de, Stand: 28. Oktober 2009, abgerufen am: 13. Juli 2010

181 | Weber PC Games 03/2010, 81

182 | Weber PC Action 05/2010, 92

„Mit Battlefield: Bad Company 2 hat Dice seine Shooter-Serie mit Erfolg in die Neuzeit gewuchtet und dem großen Konkurrenten Modern Warfare ein nahezu gleichwertiges Produkt entgegen gestellt. Es sind nur noch Nuancen, die diese Fortsetzung vom Genreprimus trennen. Große Fortschritte hat Battlefield im Singleplayer-Bereich gemacht, wo man mit einer deutlich verbesserten Präsentation und durchgehender Story sogar mit Modern Warfare 2 gleichzieht und nur noch in Sachen intensiver Inszenierung leicht zurückhängt.

In allen anderen Punkten ist man praktisch ebenbürtig - oder hat den Rivalen sogar überflügelt: BC2 bietet im Mehrspieler-Modus ein ähnlich packendes Spielerlebnis, das mit dem frischen Rush-Modus etwas teamorientierter und abwechslungsreicher ist, eine nahezu vollständig zerstörbare Umgebung sowie (ganz wichtig!) Fahrzeuge vorzuweisen hat. Insgesamt bleibt es damit zwar ganz knapp hinter MW1, positioniert sich jedoch aufgrund der sympathischeren Story noch vor dessen Nachfolger. Shooter-Fans kommen auf keiner Plattform an dieser Perle vorbei!“¹⁸³

Kristian Metzger Redakteur von Eurogamer schwärmt für Bad Company 2:

„[...] Es ist am Ende der erstklassigen Technik und der zerstörbaren Umgebung zu verdanken, dass sich Bad Company 2 trotzdem erfrischend anders spielt. Neben den wirklich beeindruckenden Landschaften ist es die taktische Vielfalt, die auf dem simplen Wegsprengen von Hindernissen beruht und jedes Gefecht so intensiv und spannend gestaltet. Keine doofen Respawn-Tricks, keine unzerstörbaren Türen, Kisten und Sandsäcke. Freiheit in ihrer härtesten, kompromisslosesten Art.

Der Multiplayer lässt dagegen keine Wünsche offen. Mal ganz abgesehen von den unverbrauchten Fahrzeugschlachten, die euch sowohl im Rush- als auch im Conquest-Modus alles abverlangen, überzeugen auch die intimen Squad-Gefechte durch die oben genannte zerstörbare Umgebung. Nirgends könnt ihr euch sicher fühlen, Camper werden gnadenlos mit Granaten ausgeräuchert und dank Schützenpanzer bekommt sogar die Deathmatch-Variante den richtigen Battlefield-Dreh. Noch dazu begeistern schon jetzt das Balancing, der Kartenumfang und das problemlose Auto-Matching. [...]“¹⁸⁴

Letztlich lässt sich bei allem Meinungen erkennen, dass Computerspiele Spannungsmomente von einer Intensität erzielen, die in anderen Medien z. B. im Film, kaum zu erreichen sind. Das zeigt die fantastischen Möglichkeiten über die das Medium Computerspiel verfügt. Immer häufiger wird aber auch die Frage nach der eignen Verantwortung und nach der Verantwortung der Spieler gestellt.

2. Eigene Stellungnahme

Eigentlich geht es in meiner Arbeit um zwei Themen, den realen Krieg und den virtuellen Krieg in Computerspielen. Auch der Krieg hat seine Erscheinung gewandelt. Der Begriff „Krieg“ ist ein umstrittener Begriff geworden. Konfliktgründe und Gewaltmotive werden für uns immer unübersichtlicher. Was ist überhaupt als

183 | Gamona.de: Hurabasic, Stand: 04. März 2010, abgerufen am: 01. August 2010

184 | Eurogamer.de: Metzger, Stand: 03. März 2010, abgerufen am: 01. August 2010

Krieg zu bezeichnen? Spätestens seit dem 11. September 2001 wird „Krieg“ unter völlig neuen Aspekten betrachtet. Besonders der offene Medienzugang und die zunehmende Mediendichte sind ein wichtiges strategisches Element der Kriegsführung geworden, wodurch bei relativ geringem Gewalteinsatz maximale Effekte erzielt werden können. Medien sind selbst zu einem Mittel der Kriegsführung geworden. Sie sorgen zumindest für die Verbreitung von Bildern, in denen die Folgen der Gewaltanwendung unmittelbar zu sehen sind, allgemeine Aufmerksamkeit erregt wird oder Mitstreiter und Verbündete freigepresst werden. Münkler spricht von einer Verkopplung von Gewalt und medialer Präsentation. Medien sollen das Publikum für ein Problem sensibilisieren. Die Entscheidung über die „richtigen Bilder“ ist immer auch eine politische Entscheidung, über Formen der medialen Beeinflussung der Bevölkerung, die Unterstützung oder Ablehnung hervorrufen kann.

Auch Computerspiele, in denen eine fiktionale kriegerische Auseinandersetzung oder ein realer Krieg thematisiert werden, tragen zur Meinungsbildung, zur Ausprägung von Einstellungen und Überzeugungen über Fragen zu Krieg und Frieden bei. Krieg in Computerspielen lässt die reale Gewalt zu einem technischen Spektakel werden. Opfer gibt es kaum zu sehen, die Technik ist faszinierend, die eigentliche Frage eines Krieges, warum wer gegen wen Gewalt anwendet, ist unwichtig. Die Spieler wissen, dass diese Welt nicht echt ist. Sie können sehr wohl zwischen Realität und Spielwelt unterscheiden. Solange diese Grenze intakt bleibt, ist alles in Ordnung. Computerspiele sollen Spaß machen, sollen spannend sein, sollen unterhalten, sollen amüsieren. Untersuchungen über die Wirkung von Computerspielen, die Krieg und Gewalt zum Thema haben, sind meistens ideologisch geprägt oder aus bestimmten politischen und kulturellen Sichtweisen geführt. Sie treffen nicht den Kern des Problems, dass Gewalt vielfältige psychische und soziale Ursachen hat.

Amokläufe durch Jugendliche wie beispielsweise in Erfurt 2002 oder in Endstedten 2006 bieten genügend Anlässe zu Diskussionen über den mutmaßlichen Zusammenhang zwischen inhumanen Gewaltdarstellungen in Computerspielen und den exzessiven Gewalthandlungen.

Warum geht von diesen Spielen eine besondere Faszination aus? – Die Faszination resultiert zum einem aus der hohen Spielqualität. Die Spiele sind nicht nur technisch gelungen, sondern überzeugen auch in spielerischer Hinsicht: Sie sind gut verständlich, die Handhabung ist übersichtlich. Die Spielanforderungen steigen ständig. Der Umfang der Handlungsmöglichkeiten ist optimal auf das Spiel abgestimmt. Das Spiel bleibt bis zum Ende spannend und abwechslungsreich. Grafik und Sound, also die äußeren Merkmale der Spiele, erreichen ein ähnlich hohes Qualitätsniveau. Die Spieloberfläche ist naturgetreu gestaltet. Die Grafik ist detailliert. Die Einheiten sind gut animiert. Explosionen hinterlassen bleibende Spuren. Die Landschaften sind abwechslungsreich und vielfältig. Das Geschehen auf dem Bildschirm wird angemessen mit Soundeffekten unterstützt. Zur Auflockerung des militärischen Geschehens gibt es coole Sprüche, die aus einer Filmklamotte stammen könnten.

Damit ein Spiel als faszinierend empfunden werden kann, reicht die Spielqualität allein nicht aus. Das Angebot des Computerspiels und Erwartung des Compu-

terspielers müssen zueinander passen. Ein hoher medialer Wiedererkennungswert bedingt, dass der Spielern Lust hat, die präsentierte Welt, die der bekannten doch so ähnlich zu sein scheint, durch eigenes Handeln zu beeinflussen. Sehr viele Spieler sind fasziniert, weil sie ihre Lebenssituation darin wieder finden können. So ist es im Leben der meisten Spieler erforderlich, in einer möglicherweise bedrohlich erscheinenden Welt, Aufträge angemessen zu erledigen, den eigenen Lebensbereich zu kontrollieren und auszudehnen, sich vielfältig zu bereichern und die eigenen Handlungsmöglichkeiten zu vergrößern.

Die Faszinationskraft des Militärischen liegt in seinen Effekten. Die Wirkungen des Militärischen werden so präsentiert, dass sie für den Spieler akzeptabel erscheinen. Sie bewegen sich in den üblichen bekannten Formen der präsentierten Gewalt. Man muss sich der Tatsache bewusst sein, dass Millionen Jugendliche und Erwachsene tagtäglich in hunderten von virtuellen Welten Gewalthandlungen vollziehen: prügeln, schießen, zerfetzen, vernichten – und offenbar Spaß daran haben.

Aber geht es letztlich nicht in allen Medien darum, so viele Zuschauer/ Spieler so lange wie möglich an den Bildschirm zu fesseln, je nachdem wie nah oder fern die innere Beteiligung ist, desto mehr oder weniger wird auch die Identifikation mit dem Geschehen sein. Man kann Bilder immer wieder zeigen, sie sind und bleiben im Medium virtuell, selbst wenn man weiß, dass es „live“ ist. Krieg wird, wie es bei Büttner und Kladzinski heißt „zum Abenteuer fürs Auge“.¹⁸⁵ In Computerspielen wird Krieg zum Erlebnis. Sie geben dem Spieler das Gefühl dabei zu sein und ermöglichen, dass der Spieler selbst in das Geschehen eingreifen kann, wenn auch nur nach vorprogrammierten Handlungsoptionen. Krieg wird inszeniert. Als Spieler sitze ich in sicheren Verhältnissen vor dem Bildschirm und kann mich mit den verschiedenen Optionen konfrontieren oder einfach abschalten.

3. Schlussbemerkungen

Das Thema „Krieg in den Medien“ kann nur bearbeitet werden, wenn man sich selbst ein Bild von den Sachverhalten macht. Unsere Meinungen über Krieg oder terroristische Aktionen, ob in der Vergangenheit oder in der Gegenwart, egal in welcher Region der Welt, werden durch die Medien geprägt. Beide Themenbereiche – Krieg sowie Medien – gehören gegenwärtig und sicherlich auch zukünftig zu den zentralen und viel diskutierten Problemen unserer Gesellschaft. Darum habe ich mich zuerst mit den notwendigen Sachinformationen beschäftigt. Die Debatte über die „Neuen Kriege“ hat eine große Kontroverse über den Wandel von Krieg herbeigeführt und spiegelt sich natürlich auch in den Medien wider. Trotz offensichtlicher Merkmale ist die These vom Wandel der Kriegeformen in der Forschung umstritten. Auch die Diskussion über die Darstellung des Krieges in den Medien gewinnt zunehmend an Brisanz. Medien versuchen die Welt auf ihre spezifische Art und Weise wahrnehmbar zu machen. Krieg im Computerspiel wird als audiovisuelles Erlebnis inszeniert. Es werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft,

185 | Büttner/Kladzinski Jg. 54 Heft 4/2004, 225

den Krieg so real wie möglich zu inszenieren. Computerspiele geben dem Spieler die Möglichkeit dabei zu sein.

Es gibt eine Unmenge an unterschiedlichster Literatur zu den Themenkomplexen, die gelesen werden musste, relevante Sachverhalte, die ausgewählt werden mussten, Positionen wurden erörtert, mit denen ich mich auseinandersetzen musste, um zu einer eigenen Meinung zu gelangen. Ich musste also meine Arbeit nicht nur inhaltlich, sondern auch zeitlich gut durchplanen. Und ich habe beide Spiele gespielt. Wer Computerspiele so gern spielt wie ich weiß, wie viel Zeit man vor dem PC verbringen kann. Die Zeit vergeht sprichwörtlich wie im Fluge. Um ein Spiel völlig durchzuspielen, seine verschiedensten Varianten auszukosten, braucht man dann schon mal sieben bis acht Stunden.

Medien gehören zu unserer Alltagskultur und die Darstellung von Krieg übt eine gewisse Faszination – anziehend oder abstoßend – aus. Bei meiner Untersuchung, wie, mit welchen Mitteln und Methoden Krieg in Computerspielen inszeniert wird, bin ich auch der Frage nachgegangen, was die Konsumenten solcher Spiele an der Darstellung von Krieg so fasziniert.

In Bewertungsfragen des Jugendschutzes ist es oft so, dass es kein eindeutiges „gut“ oder „schlecht“ gab.

Für eine Gesellschaft, die den Frieden will, ist es wichtig zu wissen, was Krieg bedeutet. Dafür sind Medien ein geeignetes Mittel. Computerspiele, in denen der Krieg inszeniert wird, haben für das weibliche Geschlecht in der Regel keine so hohe Attraktivität wie für die Mehrzahl des männlichen Geschlechts. Ich gehöre daher wohl zu den Ausnahmen, denn mich fesseln diese Art von Computerspielen, ich finde sie spannend, unterhaltsam und faszinierend.

Literaturverzeichnis

Bücher:

Nachschlagewerke

- Duden - Deutsches Universalwörterbuch, 6., überarbeitete Auflage, Mannheim/ Leipzig/ Wien/ Zürich 2007
- Duden - Fremdwörterbuch, 2. Auflage, Mannheim/ Leipzig/ Wien/ Zürich 2000
- Duden - Politik, Berlin 2005
- Meyers Neues Handlexikon, Leipzig 1971

Games Guides

- Brady Games: Call of Duty: Modern Warfare 2 Signature Series Strategy Guide, Indianapolis, IN/ USA 2009; Sprache: Englisch
- EA Digital Illusions: Battlefield: Bad Company 2 Handbuch, o.O. 2010
- Knight, David: Prima Essential Guide Bad Company 2, Roseville, CA/ USA 2010; Sprache: Englisch

Literatur

- Bussemer, Thymian: Propaganda. Konzepte und Theorien, Wiesbaden 2005
- von Clausewitz, Carl: Vom Kriege, Berlin 2008
- Faulstich, Werner: Einführung in die Medienwissenschaft, München 2002
- Gieserlmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg: Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Band 5, Hannover 2002
- Kron, Friedrich Wilhelm: Grundwissen Didaktik, 5. überarbeitete Auflage, München 2008
- Münkler, Herfried: Die neuen Kriege, 4. Auflage, Hamburg 2010
- Preußner, Heinz-Peter: Krieg in den Medien, Band 57, Amsterdam 2005

Zeitschriften/ Zeitungen:

Games-Zeitschriften

- Graf, Michael/ Siegismund, Fabian: Battlefield: Bad Company 2. In: GameStar, 04/ 2010, S. 56- 59
- Gutmann, Nico: Erstaunlicher Denkanstoß. In: GameStar, 01/ 2010, S. 63
- Horn, Robert: Call of duty: „Will ich das spielen? Ja. Gefällt es mir uneingeschränkt? Nein.“. In: PC Games, 13/ 2009, S. 65
- Krauß, Jürgen/ Opl, Toni: Pflichtübung. In: PC Action, 01/ 2010, S. 76- 81
- Krauß, Jürgen: Battlefield: Bad Company 2. In: PC Games Powerplayer, 08-09/ 2010, S. 50- 61
- Krauß, Jürgen: Call of duty: Modern Warfare 2. In: PC Games, 13/ 2009, S. 62- 71
- Opl, Toni: Call of Duty: Modern Warfare 2. In: PC Games 01/ 2010, S. 96- 105
- Schmidt, Christian: Scheinheiliges Spektakel. In: GameStar, 01/ 2010, S. 62
- Schmitz, Petra: Action on! In: GameStar, 01/2010, S. 54
- Trier, Michael/ Matschijewsky, Daniel/ Schmitz, Petra/ Siegismund, Fabian: Call of Duty: Modern Warfare 2. In: GameStar, 01/2010, S. 50- 61
- Weber, Sebastian: Abrisskommando. In: PC Action, 03/ 2010, S. 44- 51
- Weber, Sebastian: Battlefield: Bad Company 2. In: PC Games, 03/ 2010, S. 76- 82
- Weber, Sebastian: Heiße In-Team-Zone. In PC Action, 05/ 2010, S. 90- 92
- Weber, Sebastian: In bester Gesellschaft. In: PC Action, 04/ 2010, S. 72- 77
- Weber, Sebastian: „Das Beste im Mehrspieler-Bereich seit Langem“ In: PC Action, 05/ 2010, S. 92
- Weber, Sebastian: „Toll inszeniert, humorvoll, aber kurz“ In: PC Games, 03/ 2010, S. 81

Wissenschaftliche Zeitschriften

- Büttner, Christian/ Kladzinski, Magdalena: Krieg und Medien – Zwischen Information, Inszenierung und Zensur. In: In der Bürger im Staat, Jg. 54 Heft 4/2004, S. 223- 228
- Kirchhoff, Andreas: medien +erziehung (merz), 46.Jg. Nr. 4, August 2002
- Matthies, Volker: Eine Welt voller neuer Kriege. In: Der Bürger im Staat, Jg. 54 Heft 4/2004, S. 185- 190
- Münkler, Herfried: Der Asymmetrische Krieg. In: Der Spiegel, 44/ 2008, S. 176- 177
- Münkler, Herfried: Die neuen Kriege. In der Bürger im Staat, Jg. 54 Heft 4/ 2004, S. 179- 184

Elektronische Quellen:

Games

- Battlefield: Bad Company 2
- Call of Duty: Modern Warfare 2

Internetquellen:

Online Zeitungen/ Nachrichtenmagazine

- N-tv.de: Gieselmann: Virtuelles Töten - Kriegsspiele verbieten?
<http://www.n-tv.de/archiv/2002-05-08>,
05. Juni 2010
- Spiegel.de:
<http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,689171,00.html>,
Stand: 15. April 2010, abgerufen am: 21. Mai 2010
- Stern.de:
<http://www.stern.de/digital/spiele/call-of-duty-modern-warfare-2-computerspieler-als-terroristen-1520819.html>,
Stand: 10. November 2009, abgerufen am: 13. Juli 2010

- Sueddeutsche.de: Jung
<http://www.sueddeutsche.de/digital/gewalt-in-computerspielen-nach-dem-spiel-ist-vor-demkampf-1.652383>,
Stand: 11. November 2008, abgerufen am: 20. Mai 2010
- Tagesschau.de:
<http://www.tagesschau.de/inland/guttenbergkrieg100.html>,
Stand: 03.11.2009, abgerufen am: 19. Mai 2010
- Welt.de:
<http://www.welt.de/die-welt/politik/article8850601/Neue-Opfer-in-Afghanistan.html>,
Stand 06. August 2010, abgerufen am: 08. August 2010

Call of Duty - Forum

- Callofduty.wikia.com:
- Attachments
Callofduty.wikia.com: Attachments
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Attachment>,
12. Juli 2010
- Callsigns
Callofduty.wikia.com: Callsigns
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Callsigns>,
11. Juli 2010
- Create A Class
Callofduty.wikia.com: Create A Class
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Create-A-Class>,
09. Juli 2010
- Deathstreak
Callofduty.wikia.com: Deathstreak
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Deathstreak>,
10. Juli 2010
- Dunn
Callofduty.wikia.com: Dunn
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Dunn>,
08. Juli 2010

- Equipment
Callofduty.wikia.com: Equipment
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Equipment>,
12. Juli 2010
- Foley
Callofduty.wikia.com: Foley
[http://callofduty.wikia.com/wiki/Foley_\(Modern_Warfare_2\)](http://callofduty.wikia.com/wiki/Foley_(Modern_Warfare_2)),
08. Juli 2010
- Gary „Roach“ Sanderson
Callofduty.wikia.com: Gary „Roach“ Sanderson
http://callofduty.wikia.com/wiki/Gary_%22Roach%22_Sanderson,
08. Juli 2010
- James Ramirez
Callofduty.wikia.com: James Ramirez
http://callofduty.wikia.com/wiki/James_Ramirez,
08. Juli 2010
- John „Soap“ MacTavish
Callofduty.wikia.com: John „Soap“ MacTavish
http://callofduty.wikia.com/wiki/John_%22Soap%22_MacTavish,
08. Juli 2010
- John Price
Callofduty.wikia.com: John Price
http://callofduty.wikia.com/wiki/John_Price,
08. Juli 2010
- Joseph Allen
Callofduty.wikia.com: Joseph Allen
http://callofduty.wikia.com/wiki/Joseph_Allen,
08. Juli 2010
- Killstreak
Callofduty.wikia.com: Killstreak
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Killstreak>,
10. Juli 2010
- Marshall
Callofduty.wikia.com: Marshall
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Marshall>,
08. Juli 2010

- Perks
Callofduty.wikia.com: Perks
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Perks>,
10. Juli 2010
- Pre Made Classes
Callofduty.wikia.com: Pre Made Classes
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Create-A-Class>,
10. Juli 2010
- Shepherd
Callofduty.wikia.com: Shepherd
<http://callofduty.wikia.com/wiki/Shepherd>,
08. Juli 2010
- Simon „Ghost“ Riley
Callofduty.wikia.com: Simon „Ghost“ Riley
http://callofduty.wikia.com/wiki/Simon_%22Ghost%22_Riley,
08. Juli 2010
- Vladimir Makarov
Callofduty.wikia.com: Vladimir Makarov
http://callofduty.wikia.com/wiki/Vladimir_Makarov,
08. Juli 2010
- Weapons
Callofduty.wikia.com: Modern_Warfare_2 -> Weapons
http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2,
12. Juli 2010

Game Foren

- Gamona.de: Hurabasic
<http://www.gamona.de/games/battlefield-bad-company-2,testpc:article,1687543,pagefazit.html>,
Stand: 04. März 2010, abgerufen am: 01. August 2010
- Eurogamer.de: Metzger
http://www.eurogamer.de/articles/battlefield-bad-company-2-test_4?page=3, Aguste,
Stand: 03. März 2010, abgerufen am: 01. August 2010

- Krawall.de: Modern Warfare 2
http://www.krawall.de/web/Call_of_Duty_Modern_Warfare_2/news/id,52011,
 20. Juli 2010

Wissenschaftliche Seiten

- Arbeitsgemeinschaft Kriegsursachenforschung: Kriegsdefinition
http://www.sozialwiss.uni-hamburg.de/publish/lpw/Akuf/kriege_aktuell.htm#Def,
 06. Mai 2010
- bpb.de: Bundeszentrale für Politische Bildung
http://www.bpb.de/popup/popup_lemmata.html?guid=GV0OHL,
 06. Mai 2010
- bpb.de: Bundeszentrale für politische Bildung: Fehr/Fritz
http://www.bpb.de/themen/YCK0P5,3,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html#art3,
 Stand: 06. Dezember 2005, abgerufen am: 21. Juni 2010
- Heise.de: Rötzer
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/32/32176/1.html>,
 Stand: 02. März 2010, abgerufen am: 23. Juni 2010
- wissenschaft-und-frieden.de: Ralf E. Streibl
<http://www.wissenschaft-und-frieden.de/seite.php?artikelID=1285> Ralf E. Streibl,
 08. Mai 2010

Bad Company 2

- battlefieldbadcompany2.com/de: Downloads
<http://www.battlefieldbadcompany2.com/de/downloads>,
 01. August 2010
- battlefieldbadcompany2.com/de: Screenshots
<http://www.battlefieldbadcompany2.com/de/screenshots>,
 01. August 2010
- battlefieldbadcompany2.com/de: Videos
<http://www.battlefieldbadcompany2.com/de/videos>,
 01. August 2010

Modern Warfare 2

- infinityward.com: Screenshots
<http://www.infinityward.com/games.php?id=3#/screenshots?id=42>,
01. August 2010
- infinityward.com: Videos
<http://www.infinityward.com/games.php?id=1#/videos?id=13>,
01. August 2010
- infinityward.com: Wallpaper
<http://www.infinityward.com/games.php?id=1#/wallpapers?id=1>,
01. August 2010

Sonstige

- Bundespruefstelle.de: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:
Kunczik/ Zipfel:
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf>,
14. Juni 2010
- Christian-buettner.de: Büttner/Kladzinski:
<http://www.christian-buettner.de/texte/bilder.pdf>,
16. Mai 2010
- Game-bundesverband.de: Reichart
<http://www.game-bundesverband.de/downloads/killerspiele.pdf>,
23. Juni 2010
- Wikipedia.de: Gulag
<http://de.wikipedia.org/wiki/Gulag>,
07. Juli 2010

Anhang

Verzeichnis der Anlagen

Anlage 1:	Artikel aus der GameStar 01/ 2010 von Christian Schmidt: „Scheinheiliges Spektakel“	80
Anlage 2:	Artikel aus der GameStar 01/ 2010 von Nico Gutmann: „Erstaunlicher Denkanstoß“	81
Anlage 3:	DVD	82

**Anlage 1: Artikel aus der GameStar 01/ 2010 von Christian Schmidt:
„Scheinheiliges Spektakel“**

Siehe bitte umseitig.¹⁸⁶

186| Schmidt GameStar 01/ 2010, 62

»Scheinheiliges Spektakel«

Christian Schmidt hält die kontroverse Flughafenszene von *Modern Warfare 2* für sinnarm, unangenehm voyeuristisch und moralisch zweifelhaft.

Die Kontroverse beginnt mit fünf Leuten, die am fiktionalen Zakhaev-Flughafen in Moskau aus einem Aufzug in eine Abfertigungshalle treten. Sie heben Schusswaffen und fangen an, in die Menge zu feuern. Rund drei Minuten dauert ihr Marsch durch den Terminal, bei dem Hunderte von fliehenden, schreienden, verwundet am Boden kriechenden Zivilisten erschossen werden. Es folgt ein längeres Feuergefecht mit Spezialeinheiten der Polizei. Der Spieler ist in der Mission »Kein Russisch« von *Modern Warfare 2* einer dieser fünf Terroristen. In der Originalversion des Spiels kann er auf die Fluggäste feuern (muss aber nicht). Die

deutsche Version bricht ab, wenn er Unschuldige trifft; die Polizisten, die die Zivilisten schützen, darf man nach wie vor töten.

Warum ist diese Szene ein solcher Tabubruch? Es gab auch vor *Modern Warfare 2* Spiele, in denen Passanten Opfer werden, die *GTA*-Serie zum Beispiel. Aber die Flughafenmission schockiert durch ihre Perspektive, in der man als Täter an einem Massenmord teilnimmt, und durch ihre erschreckend glaubwürdige, sorgfältige Inszenierung. Der Tod von Zivilis-

ten ist hier kein »Kollateralschaden« mehr, sondern Mittelpunkt und sogar Sinn der Mission.

»Die Szene im Flughafen zeigt die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines

abtrünnigen russischen Bösewichts«, rechtfertigt Activision. »Durch diese Handlungen der Gegenspieler wird die Dringlichkeit der Mission des Spielers aufgezeigt, diese zu stoppen.« Sprich: Ein Mahnmal gegen die schrecklichsten Auswüchse des modernen Terrorismus und ein wesentliches dramaturgisches Element für die Handlung des Spiels.

Wenn das wirklich die Intention von Infinity Ward war, dann muss man sagen: Das machen sie denkbar schlecht.

Modern Warfare 2 gibt sich keine Mühe, das Geschehen auf dem Flughafen erzählerisch einzuordnen. Was die Terroristen wollen, was ihre Ideologie ist,

was sie mit dem Massenmord bezwecken, erfährt der Protagonist im Spiel (Private Joseph Allen) nicht. Seine Aufgabe besteht in Pflichterfüllung. Das macht es umso unverständlicher, warum er das sinnlose Massaker geschehen lässt. Wenn es darum geht, die Terroristen zu stoppen, warum tut er es nicht sofort?

Man hat als Spieler in dieser Szene keine Handlungsalternativen, keine schweren Entscheidungen zu treffen. Man muss nicht mit sich ringen wie in *Splinter Cell* oder *Bioshock*, ob man tötet oder leben lässt. Die Frage spielt keine Rolle. Es geht nicht um Ethik, es geht um einen Effekt.

Die Szene will schockieren. Das gelingt ihr vortrefflich. Doch Schock ist eine betäubende Emotion. Wenn man möchte, dass die Betrachter mitfühlen, dass sie Empfindungen abwägen, sich Gedanken machen, dann ist Schock das denkbar schlechteste Mittel. Es ist, als wolle man Musik spie-

len, indem man mit einem Hammer auf eine Glocke eindrischt.

In den Minuten, die sich die Szene in die Länge zieht, türmt

das Spiel nur Morde auf Morde, ohne deren Sinn zu vertiefen. Welchen Zweck hat dieses Auswalzen, wenn nicht die Freude an der Inszenierung eines Spektakels? Das Entsetzen über die Tat ging bei mir schnell in Gleichgültigkeit über: Wann ist's endlich vorbei? Nicht aufgrund von Ekel, sondern aus Ermüdung.

Wäre es Infinity Ward wirklich um die Zeichnung des Bösen gegangen, darum, Schrecken und Todesangst fühlbar zu machen, dann hätten sie den Spieler durch die Augen eines Opfers bli-

cken lassen. Oder die eines Helfers. Jedenfalls eines Menschen, der unter dem Terror leidet, statt sich mit ihm gemein zu machen. Welche Lektion soll darin liegen? Was bringt es mir, zu wissen, wie es sich anfühlt, flüchtende Frauen zu erschießen?

Ich glaube Infinity Ward und Activision ihre Erklärung nicht. Viel näher liegt die Vermutung, dass es schlicht darum ging, aufs erste *Modern Warfare* noch eins draufzusetzen. Dessen Erschießungsszene und Atombombenexplosion haben die Effektlatte hoch gelegt. Mit dem Tabubruch kommt man da bequem drüber. Infinity Ward hat die Szene mit großer Lust und viel Geschick so ausgestaltet, dass sie dem Spieler möglichst viel zu Gaffen bietet. Wie scheinheilig das nun zum moralisch-dramaturgischen Knotenpunkt hochstilisiert werden soll, ist ein ausgesprochen abgeschmacktes Schauspiel.

Für die Beurteilung eines Werks ist es letztendlich gleichgültig, welche Intention der Erschaffer hatte. Was zählt ist, wie es bei den Betrach-

tern ankommt. Begreift die Masse der Spieler diese Szene als Plädoyer gegen den Terrorismus? Erkennen sie das moralische Dilemma? Man darf annehmen, dass ziemlich viele das spektakuläre Massaker einfach nur ziemlich cool finden. Ist es kleinlich, sich darum zu sorgen? Was löst die Darstellung so extremer Gewalt in Menschen aus? Ist es ein akzeptables Risiko, mündigen Erwachsenen Szenen zu präsentieren, die potenziellen Amokläufern als Vorbild und womöglich Training dienen könnten?

Solche Fragen entringen vielen Spielern inzwischen nur noch genervtes Stöhnen. Ein Grund mehr, sie zu stellen. **CS**

»Wäre es wirklich darum gegangen, Terror fühlbar zu machen, dann hätte man den Spieler durch die Augen eines Opfers blicken lassen müssen.«

»Wenn man möchte, dass die Betrachter mitfühlen, dann ist Schock das denkbar schlechteste Mittel.«

»Man darf annehmen, dass ziemlich viele das spektakuläre Massaker einfach nur ziemlich cool finden.«

**Anlage 2: Artikel aus der GameStar 01/ 2010 von Nico Gutmann:
„Erstaunlicher Denkanstoß“**

Siehe bitte Umseitig.¹⁸⁷

187 | Gutmann GameStar 01/ 2010, 63

»Erstaunlicher Denkanstoß«

Nico Gutmann findet, dass die Flughafenszene ihren Zweck erfüllt: zur Reflexion anregen, neue Wege bereiten, Menschen den Spiegel vorhalten.

Auch in modernen Konflikten kommen unsaubere Maßnahmen zum Einsatz: Der Tod von Zivilisten dient als politisches Mittel oder wird als unvermeidbarer »Kollateralschaden« deklariert, Geheimdienste nehmen Unrecht billigend in Kauf, um ihre Ziele zu erreichen. **Modern Warfare 2** greift genau diese Maßnahmen auf und verarbeitet sie in der umstrittenen »Flughafen-Mission«.

Infinity Ward erweitern damit das Spektrum des Gezeigten um eine kritische Facette. Ging es im ersten Teil noch ausschließlich um den Kampf zwischen bewaffneten Parteien, wird man erstmals Zeuge, nein, Verursacher ziviler Opfer. Überschreitet ein solcher Level Grenzen? Ist es überhaupt vertretbar, so was in ein Spiel einzubauen? Ich meine: Ja.

Die Szene dient schließlich nicht dem Zweck, Spaß und Gefallen daran zu finden. Viel mehr schreitet **Modern Warfare 2** hier auf dem Pfad voran, der in der Serie bisher schon in Ansätzen gegangen wurde: dem Spieler die Gräueltaten des Krieges näherzubringen und ihn zum Nachdenken anzuregen. Dass das Spiel dabei die emotionale Verarbeitung der Szenen nicht vorkaut, ist für mich keine Schwäche, sondern eine der großen Stärken der interaktiven Medien. Die Gefühle des Hauptcharakters müssen überhaupt nicht vermittelt werden, wie ein Film das über Mimik, Gestik und bestimmte Taten oder Aussprüche tut. Denn der Spieler ist selbst eben jener Handelnde. Er kann und muss sich eigene Gedanken machen. Abscheu gegenüber dem, was sein virtuelles Ich tut, löst Gedankengänge aus: »Das ist falsch! Wie kann ich so etwas tun? Warum lasse ich das zu?«

An diesem Punkt zeigt sich das moralische Dilemma, dass der Szene zugrunde liegt. Es geht um eine der Urfragen der Ethik: Ist es rechters, wenige Menschenleben zu opfern, um viele zu retten? Der Spieler ist als Doppelagent am Flughafen. Er muss eine Terrorzelle unterwandern, um spätere Pläne vereiteln zu können. Der moralische Grundsatz, Menschen nicht zu töten, wird gegen die Aussicht aufgewogen, damit weitere Opfer verhindern zu können. Wie die Entscheidung lauten muss, gibt bereits der Ladebildschirm vor. »Es wird Opfer geben«, heißt es, und »es wird nicht einfach«.

Entsprechend zieht Infinity Ward alle Register, die die Schwere der Folgen aufzeigen: Durch den Terminal hallen Schreie, Passagiere flehen um Gnade, kriechen verletzt davon, versuchen sich gegenseitig zu helfen, werden aber kaltblütig niedergestreckt. Die Bilder sind ebenso eindrucksvoll wie schockierend und hinterlassen im Spieler Hilflosigkeit, Fassungslosigkeit, Entsetzen.

Das ist für Computerspiele ein bisher weitgehend unbekannter Effekt. Anti-Kriegsfilme liefern solche Momente, die für einen Klotz im Hals sorgen, seit langem. Sie haben ihre Daseinsberechtigung als erwachsenes Medium mit einem ernsthaften Anliegen zugesprochen bekommen. Spiele stehen in der Hinsicht noch am Anfang.

Selten wagen Entwickler, mit ihren Produkten mehr als Unterhaltung zu bezwecken. Vielleicht wird **Call of Duty** hier zur Triebfeder und bringt das Medium als Ganzes voran, erweitert die Band-

breite, schafft Platz für ernste Spiele. Dass die explizite Gewaltdarstellung, zudem an Zivilisten, in dem Blockbuster-Spiel 2009 schlechthin Futter für Gegner von gewalthaltigen Spielen sein wird, versteht sich fast von selbst. Aus den Reihen der Spieler heißt es viel-

fach, **Modern Warfare 2** zerstöre damit jegliche Bemühungen zur Annäherung und alle Ansätze gesellschaftlicher Akzeptanz. Aber sollte die Aussicht, von unseriös arbeitenden Medien und Interessensvertretern verrissen zu werden, davon abhalten, Kulturgüter (und das sind Videospiele) zu schaffen? Haben die Spielegegner es geschafft, die Spieler so zu zermürben, dass sie selbst nur noch die Gewalt sehen und nicht das, was damit bezweckt wird?

Vielleicht sind der empörte Aufschrei und die Kontroverse um die Szene auch gar nicht auf den Inhalt selbst zurückzuführen. Ebenso gut könnte man auch seine heile Welt im Wohnzimmer bedroht sehen. Das Leid, das es rund um den Globus gibt, will man da schließlich nicht haben; abstrakte Zahlen in den Nachrichten sind schon genug. Wenn man darauf mit so einer Szene gesto-

ßen wird, müsste man dann nicht anfangen, sich darüber Gedanken zu machen? Es ist schließlich kein völlig absurdes Szenario: Terroranschläge sind real, fragwürdige Geheimdienstme-

thoden sind real, zivile Opfer zu politischen Zwecken sind real.

Stößt **Modern Warfare 2** auf so heftige Resonanz, weil uns etwas ins Bewusstsein gerufen wird, das wir eigentlich gar nicht wahrhaben wollen? Schließlich sieht die Welt durch die rosa Brille viel schöner aus.

An den vielen Fragen, die meinen Kommentar durchziehen, lässt sich schon erkennen: Die Flughafenszene regt in vielerlei Hinsicht zum Grübeln an, verlangt vom Spieler, sich Gedanken zu machen, will mehr und etwas anderes als nur unterhalten. Und das ist auch gut so. NG

»Stößt Modern Warfare 2 auf so heftige Resonanz, weil uns etwas ins Bewusstsein gerufen wird, das wir eigentlich gar nicht wahrhaben wollen?«

»Dass das Spiel die emotionale Verarbeitung der Szenen nicht vorkaut, ist für mich eine der großen Stärken.«

»Es geht um eine der Urfragen der Ethik: Ist es rechters, wenige Menschenleben zu opfern, um viele zu retten?«

**Anlage 3: DVD mit Videos, Screenshots und Wallpapern zu den Spielen
Bad Company 2 und Modern Warfare 2**

Inhalt der DVD

Bad Company 2	->	Screenshots ¹⁸⁸
	->	Videos ¹⁸⁹
	->	Wallpaper ¹⁹⁰
Modern Warfare 2	->	Screenshots ¹⁹¹
	->	Videos ¹⁹²
	->	Wallpaper ¹⁹³

188 | battlefieldbadcompany2.com/de: Screenshots, 01. August 2010

189 | battlefieldbadcompany2.com/de: Videos, 01. August 2010

190 | battlefieldbadcompany2.com/de: Downloads, 01. August 2010

191 | infinityward.com: Screenshots, 01. August 2010

192 | infinityward.com: Videos, 01. August 2010

193 | infinityward.com: Wallpaper, 01. August 2010

Selbständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.
Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Königs Wusterhausen, 23.08.2010
